
La primera revista de PC para los profesionales del videojuego
795 Ptas
ARGENTINA 9$ • CHILE 2500$ • PORTUGAL 900$
Game Over
REGALO EN EL CD-ROM
PANIC SOLDIER
JUEGO COMPLETO
VIVE LA PASIÓN POR LA ESTRATEGIA
CONCURSO VIRGIN
SORTEAMOS
• 20 SCREAMER RALLY
Año 1 • Número 4
PRIMER CONTACTO
Baldur's Gate • Balance of Power • F22: Raptor • Max 2 • Uprising • The Chasm • X-fire • Earthsiege III • G-Police • Ultimate Race Pro
EXCLUSIVA
Incubation: La Mejor Estrategia 3D
JUEZ Y JURADO
FIFA 98 • Screamer Rally • The Curse of Monkey Island • Tomb Raider II • NBA 98 • Lands of Lore 2 • Jedi Knight • Blade Runner • Lords of Magic
AUTOPSIA
La mejor guia para vencer en Gettysburg ¡
ZONAS
Turok • Wizardry 8 • Panzer General II • Internet y los juegos
100 Páginas
Prens@ Técnic@
8 413042 087762 00004
GRATIS SUPLEMENTO GAME DEVELOPER
EXCLUSIVO CURSO DE DIV GAMES STUDIO • MEJORA TU ENGINE DE POLÍGONOS: TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS • LOS SECRETOS DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS SE DESVELAN • ¿CÓMO ES EL DISEÑO DE UN VIDEOJUEGO ? • PRACTICA EL RETOQUE DE FX • AVANZA EN EL MUNDO DE LA COMPOSICION MIDI • Y MUCHO MAS...

¿QUIÉN DIJO QUE LAS REVISTAS SOBRE INTERNET SON ABURRIDAS...?

EL DESAFÍO DEFINITIVO PARA LOS CIBERNAUTAS MÁS AUDACES

DESDE LA BASE HASTA LA ESPECIALIZACIÓN, TODO PARA NAVEGAR CON GARANTÍAS

REPORTAJES
- AGENCIAS DE VIAJES VIRTUALES: VIAJA CON INTERNET
- ROUTERS RDSI: REDES LOCALES EN INTERNET
- VIDEOCONFERENCIA: ASIGNATURA PENDIENTE EN LA RED
- BUSCADORES: SECRETOS Y FUNCIONAMIENTO.
- INFOVIA: ALGO MAS QUE UN ENLACE A INTERNET.
- CIBERCAFES: CON LECHE, SOLO O CON INTERNET.

INICIACIÓN
- ACTIVE DESKTOP: LA ULTIMA REVOLUCION DE MICROSOFT.
- FRONTPAGE 98, DISEÑA TU PROPIA PAGINA.

MUJERES VIRTUALES
- AINHOA: LA ÚLTIMA TENTACIÓN

CURSOS TÉCNICOS
- JAVA Y HTML

SELECCIÓN DE WEBS
- SEXO, INFORMÁTICA Y ACTUALIDAD

AGENDA CULTURAL, NOTICIAS, HARDWARE DE RED, ANÁLISIS DE WEBS, SHAREWARE, LIBROS, MULTIMEDIA, ANÁLISIS DE PRODUCTOS,...

MODEMS TELEFONÍA NOTICIAS PROGRAMACIÓN JAVA ACCESORIOS NAVEGANTES COMPARATIVAS TÉCNICAS JUEGOS MULTIMEDIA HARDWARE ENTREVISTAS REPORTAJES

net ONLINE

LA REVISTA DE INTERNET MÁS AUDAZ PARA CIBERNAUTAS SIN COMPLEJOS

AÑO 1 • NÚMERO 5 • PC • MAC

PVP 995 Ptas
ARGENTINA 9$ • CHILE 2400$ PORTUGAL 1250 ESC (CONT)

VIDEOCONFERENCIA
Cámaras en la RED

CURSOS
FrontPage 98
Java
HTML

ROUTERS RDSI
Soluciones para red local

BUSCADORES
Guía para no perderse

ADEMÁS
Infovía, la gran desconocida
CuteFTP, potencia en FTP
Active Desktop, iniciación
Cibercafes
Deportes, Andrei Frascarelli
Las mejores Hot webs

MODELO PORTADA: AINHOA GONZÁLEZ

VACACIONES EN INTERNET
AGENCIAS DE VIAJES VIRTUALES

INCLUYE CD ROM

Prens@ Técnic@

DESCUBRE YA LA OTRA CARA DE LA RED



ESTE MES EN EL CD ROM

- Os ofrecemos las novedades más importantes lanzadas en el mundo de Internet. Este número os ofrecemos Hot Metal Pro 4.0 y la última versión revisada del Microsoft Internet Explorer 4.01.
- Recopilación de los mejores programas shareware del mercado para PC.
- Todas las herramientas de navegación, ftp, correo, editores de páginas web, chat... para PC y MAC (últimas versiones).
- Salvapantallas con las imágenes inéditas de la chica de portada.
- Guía interactiva con los estrenos de Cine y Video del mes.

Prens@ Técnic@

Edita **PRENSA TÉCNICA** • Alfonso Gómez 42, Nave 1-1-2
28037 Madrid • Tf: (91) 3.04.06.22 • Fax: (91) 3.04.17.97



Edita: PRENSA TÉCNICA S.L.

Director / Editor
Mario Luis

Coordinadores de redacción
Jorge Rosado/David Paraje/Angel F. Jiménez

Edición
Charo Sánchez

Colaboradores
Juan de Miguel, Francisco Javier P., Leticia Krahe, Víctor Segura, Antonio Marchal, Javier Toledo, Jesús de Santos.

Diseño
César Valencia

Maquetación
Carmen Cañas (Jefa de maquetación), Marga Vaquero, Manuel J. Montes.

Portada
Carlos Sánchez

Publicidad
Marisa Fernández

Suscripciones
Sonia Glez. Villamil

Filmación
Grafoprint

Impresión
Cobrhi

Duplicación del CD-ROM
M.P.O.

Distribución
SGEL

Distribución en Argentina
Capital: Huesca y Sanabria
Interior: D.G.P.

Redacción, Publicidad y Administración
C/ Alfonso Gómez 42, nave 1-1-2.
28037 Madrid, España
Telf.: (91) 304 06 22
Fax: (91) 304 17 97

e-mail: gover@prensatecnica.com

Depósito Legal: M-34090-1997

ISSN: 1138-2597

AÑO 1 • NÚMERO 4

EDITORIAL

El cuarto número de Game Over te depara un montón de sorpresas. De momento, disfruta con la excelente "demo" jugable de lo que será uno de los grandes lanzamientos de este año: Incubation. ¡Ah ! Se nos olvidaba: Feliz 1998 y que sea lo más feliz e informático posible.

¿Qué nos espera en esta nueva temporada ? Pues ante todo tienes en tu mano la revista que va a romper con todo lo establecido hasta ahora en nuestro país. Se acabaron los comentarios insulsos y aburridos. Game Over te ofrece lo mejor de los mejores juegos y como siempre en rigurosa actualidad, como los corresponsales de la "tele". Nuestra intención es hacer la revista con más "clase" del mercado y que llegue a todos los sectores del público. Y que tú, tras leerla, puedas decir "caramba.. ya sé que juego comprar para estar con mi ordenador horas y horas, sin salir a la calle ni nada de eso..."

Aunque puede resultar bastante difícil cumplir con lo anterior, teniendo en cuenta las jugosas novedades que nos esperan en este mes. Una de ellas, que todos los aficionados al rol estamos esperando ansiosamente, es Baldur's Gate. Es el próximo bombazo de Interplay y se desarrolla en los Reinos Olvidados. Tiene la perspectiva isométrica de Diablo y conserva su calidad técnica pero es rol puro y duro, muy al estilo de Ultima 8: Pagan, pero con lo último de la tecnología actual en cuestión de gráficos y jugabilidad.

Lara Croft, la chica más sensual del mundo de los ordenadores, vuelve en su segunda parte a satisfacer las delicias y fantasías de millones de jugadores de todo el mundo. La expectación que causa tal personaje cibernético es compresible dado su diseño, pues abundan las curvas generosas colocadas en los lugares más idóneos para la mentalidad del género masculino. Pero Tomb Raider II es además un excelente juego de acción, con gráficos impresionantes y una jugabilidad que se dispara hasta las nubes.

Tampoco podemos dejar de mencionar el "pequeño especial" que le hemos dedicado a Electronic Arts y sus fantásticos simuladores deportivos. Sin duda, FIFA 98 es el mejor juego de fútbol creado para el ordenador. Cada vez que juegas, tiene algún detalle que te asombra. Y no es de extrañar, porque estos juegos pueden presumir de una producción similar a cualquier película del cine español de gran presupuesto. El resultado es impecable cien por cien.

Sólo queda que disfrutes con el contenido de esta revista que es ante todo tuya. Un buen ejemplo de ello es Game Developer, de la cual estamos particularmente orgullosos. Ahora te toca a tí, busca, compara y simplemente ... lee Game Over.

sumario Sum

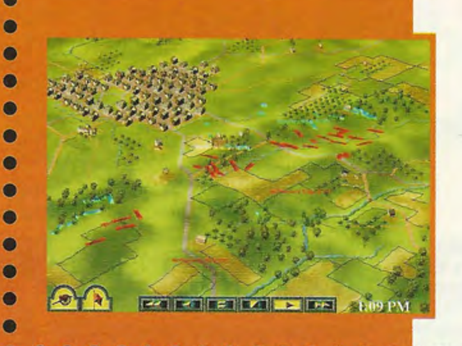
Año 1 • Número 4



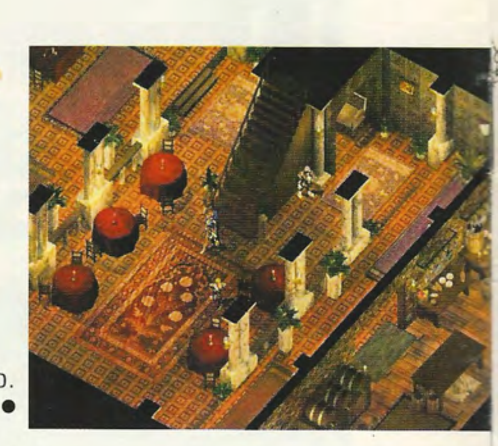








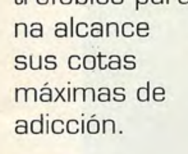
Baldur's Gate: Un juego de rol de la mano de Interplay que romperá todos los tópicos del género. Averigua qué ocurre con la extraña epidemia que afecta a todas las minas de hierro.

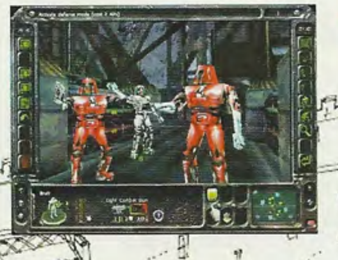


a r i o

52 Incubation

Nuestro juego de portada muestra que Blue Byte tiene mucho que decir en el mundo de la estrategia. Mucha originalidad y un ambiente claustrofóbico para que la adrenalina alcance sus cotas máximas de adicción.

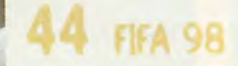












44 FIFA 98

¿El mejor juego de Fútbol de la Historia? Probablemente FIFA 99 le supere, pero el actual tiene todas las cartas de la baraja para llevarse el premio al simulador deportivo más completo.

CD-ROM DE PORTADA

DEMOS JUGABLES
- Incubation
- FIFA 98
- NHL 98
- G-Police
- Screamer Rally

PREVIEWS
- Baldurs's Gate
- Earthsiege III
- Starcraft
- Lords of Magic
- Blade Runner



Más Shareware, curso DIV, imágenes,...



Kabuto al ataque

PANIC SOLDIER

Este mes en Game Over estamos de enhorabuena y si estás leyendo esto que sepas que, en tus manos, tienes un estupendísimo juego de estrategia. Un juego que te hará recordar los estupendos momentos que seguro pasaste con Warcraft o el mismísimo Command & Conquer.

Panic Soldier es un juego de estrategia con mucha acción. Nuestra misión es sencilla de comprensión pero difícil en cuanto a su ejecución. En tus manos estará la posibilidad de acabar con la amenaza terrorista de una vez por todas y liberar a la población del acoso enemigo.

Una vez que hayamos instalado el juego correctamente, ver la sección *Instalación de Panic Soldier*, ejecutaremos el juego con *panic.exe* (no se nos debe olvidar que el CD-rom se debe encontrar el en lector o sino no se ejecutará y dará un error). En el menú principal tendremos las opciones para empezar una nueva partida, cargar una que hayamos guardado previamente, ver la intro o salir. Si te gustan las animaciones bien hechas y divertidas te aconsejamos que veas la intro.

Ya sea nuestra elección una nueva partida o cargar una antigua nos meteremos de lleno en la acción. Hay muchos tipos de misiones, como destruir edificios, matar enemigos, rescatar compañeros, etc, pero sencillamente se resumen en una: acabar con todos antes de que acaben contigo. Cada una de las misiones está precedida por unas animaciones que nos pondrán en situación antes de que empecemos la misión.





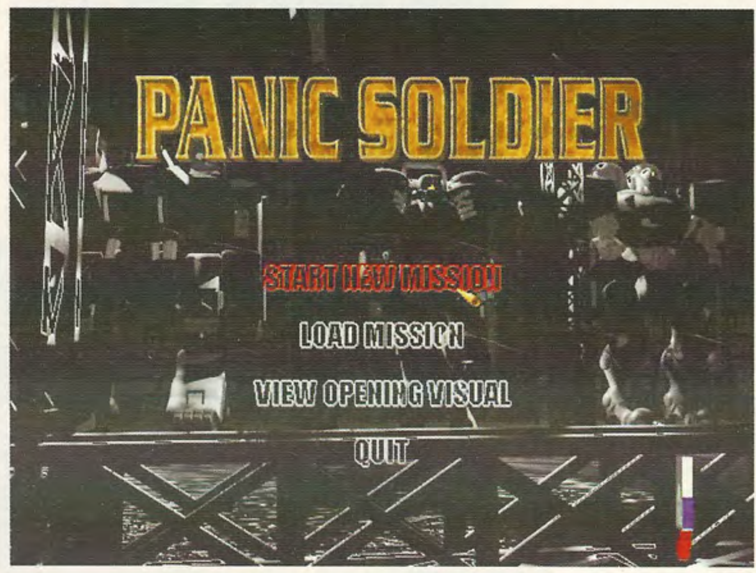
HISTORIA

Año 2045. La isla Haslan, situada en el Pacífico, ha sido tomada por los terroristas. Con la maligna intención de dominar el mundo construyen miles de bases militares, creando el pánico y llevando la destrucción por donde pasan. Sus escuadrones suicidas les apoyan al máximo y, poco a poco, se van haciendo con el poder de la Tierra.

Cuando todo estaba casi perdido le llega la oportunidad a Cold Rain, un mercenario curtido en mil batallas, quien con el apoyo de sus Mechs, unos robots gigantescos manejados por personas y dotados con un gran arsenal y una buena cobertura, deberá devolver la paz al mundo. Los Mechs son brutales y aplican tácticas suicidas e increíblemente arriesgadas. Estas tácticas fueron llamadas Panic Tactics y el grupo, ya lo sabéis, recibió el nombre de Panic Soldier.

CÓMO JUGAR A PANIC SOLDIER

El sistema del juego es también de fácil manejo. Al principio, o al





acabar una misión, tendremos la posibilidad de elegir otras misiones. Las misiones son muy variadas, buscar y destruir, matar enemigos (eso siempre) o recuperar compañeros.

Cada una de las misiones está precedida por unas animaciones que nos pondrán en situación

Cuando tengamos elegida nuestra misión tendremos que escoger la escuadra con la que afrontaremos el reto. Podremos elegir una, dos o varias escuadras según la misión que hayamos elegido realizar, por lo que tendrás que aprovechar esta oportunidad para cargar a tus Mechs con armas, armaduras o lo que quieras (radares, etc). Elige tu equipo y lánzalo a la batalla.

Una vez metidos en el ajo manejar nuestro equipo es sencillo, bastará usar el ratón para controlar los movimientos de nuestro equipo. Si disponemos de varios equipos, podremos elegirlos en el juego por su número (uno, dos, tres o cuatro). Selecciona tus Mechs a mover y pulsa el botón derecho para moverlos.

Nuestro equipo en presencia de enemigos atacara solo, pero si queremos que apunten a otro lugar selecciona a tus guerreros y pulsa con el botón derecho el lugar donde quieres que ataquen.

INSTALACIÓN DE PANIC SOLDIER

La instalación de Panic Soldier es muy sencilla y no nos costará grandes dolores de cabeza. Una vez que hayamos introducido el CD-ROM en nuestro lector tan solo tendremos que seguir los siguientes pasos:

• Desde Win95: La forma más sencilla de instalar Panic Soldier desde el disco duro es abrir el explorador de Windows 95 (INICIO-PROGRAMAS-EXPLORADOR). Una vez nos hayamos situado en el CD-ROM, buscaremos un archivo que se llama Install.exe y seguiremos las instrucciones.



Los Mechs son brutales y aplican tácticas suicidas e increíblemente arriesgadas

• Desde MS-DOS: Una vez nos encontremos en el CD-ROM (llámese d:, e:, o como sea) simplemente ejecutaremos la instalación con *Install.exe*.

Después de haber ejecutado *Install*, éste se instalará con bastante facilidad. Podremos elegir el directorio donde lo queremos instalar (por defecto será *c:\panic*). La instalación requiere muy poco espacio en nuestro disco duro, pero a cambio deberemos estar seguros que cuando juguemos a Panic Soldier esté el CD-ROM puesto.

A JUGAR Y A DIVERTIRSE

Y con esto y un bizcocho, hasta la misión ocho (por decir algo).

Panic Soldier es un juego muy divertido y adictivo, y estamos seguros que te enganchará, igual que nos ha ocurrido a nosotros. No echarás de menos no tener un equipo gigantesco para poder jugar a él, pues Panic Soldier necesita unos requerimientos mínimos muy normalitos. Las animaciones y las cut-scenes están muy bien hechas y dan mucha ambientación al juego. Y lo mejor de todo es que nuestros personajes son Manga, así que, si os gusta esta clase de tebeos, películas y demás, es otro punto a su favor. ¡Ánimo y al toro! ✦





MECHS

Nombre	Precio	D	M	C
Dolphin	27000	20	25	23
Jackal	32000	13	30	18
Unicorn	35000	24	25	25
Avatar	40500	25	25	23
Sphinx	50000	26	35	20
Sniper	54000	28	30	30
Warrior	66000	34	25	37
Puma	74000	28	40	25
Cooler	83000	32	35	38
Solid	89000	40	25	36
Griffin	90000	37	35	40
Phoenix	120000	40	35	30



Revisa el contenido del CD de portada



DEMOS

G-POLICE

En el futuro las grandes organizaciones criminales son tan poderosas como los gobiernos estelares que controlan los mundos donde la Humanidad se ha establecido. Para combatirlos, se ha creado el cuerpo de G-Police que a bordo de increíbles helicópteros luchan contra el mal. Una demo impresionante para un juego totalmente espectacular que aprovecha al máximo todo lo que las nuevas tecnologías aportan. Increíbles gráficos y movimientos para el juego que inaugura la era de los nuevos microprocesadores.



SISTEMA MÍNIMO: Pentium 100 16Mb Ram, CD ROM 4X, Tarjeta de Sonido
SISTEMA RECOMENDADO: Pentium 200 32Mb Ram, CD ROM 8X, Tarjeta de Sonido
DESARROLLADOR: Psygnosis
DISTRIBUIDOR: Psygnosis
GÉNERO: Arcade

INCUBATION

Blue Byte ha desarrollado la cuarta parte de una saga inigualable en el mundo de la estrategia: Battle Isle. Su nombre es Incubation y el ambiente nos traslada a un mundo donde se mezclan la alta tecnología y la violencia alienígena. Bichos horribles y armas muy potentes para un juego que ha cambiado el actual concepto de lo que se entiende por estrategia.



SISTEMA MÍNIMO: Pentium 90, 16 Ram, CD ROM 4X, Tarjeta de Sonido, Tarjeta Gráfica 2 Mb RAM, Windows 95, DirectX 5.0, Espacio disponible en disco duro: 42 Mb.
SISTEMA RECOMENDADO: Pentium 166, 32Mb Ram, CD ROM 6X, Tarjeta de Sonido, Tarjeta 3Dfx,
DISTRIBUIDOR: Friendware
DESARROLLADOR: Blue Byte
GÉNERO: Estrategia

SCREAMER RALLY

¿Eres capaz de conducir con un bólido último modelo a 200 por hora en una carretera comarcal? Nuestro más sincero consejo es que nunca lo intentes con un coche de verdad porque puede ser peligroso para ti y los demás. No tienes más remedio que instalar esta "demo" en tu ordenador y disfrutar de sensaciones sólo reservadas para Carlos Sáinz y similares.



SISTEMA MÍNIMO: Pentium 100 16Mb Ram, CD ROM 4X, Tarjeta de Sonido.
SISTEMA RECOMENDADO: Pentium 200 32Mb Ram, CD ROM 4X, Aceleradora Gráfica, Tarjeta de Sonido.
DESARROLLADOR: Milestone
DISTRIBUIDOR: Virgin
GÉNERO: Arcade/Deportivo

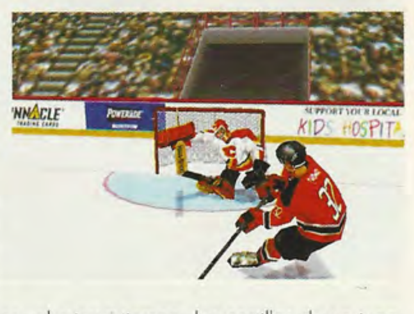
FIFA 98

Si España tiene la mejor Liga del mundo, ahora los forofos del ordenador disponemos del mejor juego de fútbol jamás creado. En esta alucinante demo podrás comprobar de lo que son capaces los chicos de Electronic Arts Sports, con mucho talento y la ayuda de FIFA para que tengas en tu mano todo un espectáculo en tu ordenador. Si lo tuyo es el fútbol podrás practicar hasta la saciedad en tu ordenador. Y ya sabes, cuánto mejor sea tu ordenador, más disfrutarás de FIFA 98, un juego que te enganchará hasta el límite.



SISTEMA MÍNIMO: Pentium 90, 16 Mb RAM, CD ROM 4X, Tarjeta de Sonido, , Windows 95, DirectX 5.0,
SISTEMA RECOMENDADO: Pentium 166, 32Mb Ram, CD ROM 6X, Tarjeta de Sonido, Tarjeta 3Dfx,
DISTRIBUIDOR: E.A. SPORTS
DESARROLLADOR: E.A.
GÉNERO: Deportivo.

NHL 98



Tal vez el hockey sobre hielo no esté muy extendido en nuestro país, pero es uno de los más espectaculares que se pueden contemplar en TV cuando pasan las típicas escenas de peleas, golpes o accidentes cuando se rompen, al mismo tiempo, las costillas de un jugador y la valla publicitaria. Pues bien, todas estas "emociones" hasta el límite están perfectamente reflejadas en NHL 98. Al igual que ocurre con FIFA 98 contiene los nombres de los jugadores y los equipos de las ligas americanas, y como viene siendo habitual en los productos de E.A. Sports, la calidad gráfica es excepcional.

SISTEMA MÍNIMO: Pentium 90, 16 Mb RAM, CD ROM 4X, Tarjeta de Sonido, , Windows 95, DirectX 5.0,
SISTEMA RECOMENDADO: Pentium 166, 32Mb Ram, CD ROM 6X, Tarjeta de Sonido, Tarjeta 3Dfx,
DISTRIBUIDOR: E.A. SPORTS
DESARROLLADOR: E.A.
GÉNERO: Deportivo.

BALDUR'S GATE

Os presentamos la nueva incursión de Interplay en los juegos de rol. En esta "rolling-demo" aparecerán una serie de paisajes totalmente espectaculares, además de las habilidades de un grupo de héroes en su búsqueda de la Verdad y luchando contra todo monstruo que merodee por los alrededores. Es una de las mejores demos no interactivas que hemos podido ver. ¡Compruébalo y disfruta!



SISTEMA MÍNIMO: Pentium 75, Tarjeta de vídeo con 2 Mb RAM, 16 Mb RAM, CD-ROM 4X, Tarjeta de sonido Sound Blaster.
SISTEMA RECOMENDADO: Pentium 166, 16Mb Ram,
DESARROLLADOR: Interplay
DISTRIBUIDOR: Virgin
GÉNERO: Rol.

VIDEOS

EARTHSIEGE III



La tercera parte de un clásico de Sierra contiene todo lo bueno que la técnica ha ido avanzando en estos años. ¿Quieres pilotar un robot de combate de cien toneladas? Esta es tu oportunidad ¿Piensas que Mazinger Z en comparación contigo es un pobre robot de hojalata? Demuéstralo, pero, de momento, te puedes contentar con este alucinante vídeo de uno de los juegos que romperán.

STARCRAFT



Hubo una vez una compañía llamada Blizzard que tuvo una genial idea: recrear en un juego de ordenador las batallas que transcurrieron muchos milenios antes en las desoladas tierras de Azeroth. El fruto de todo aquello se llamó Warcraft II y cambió todo lo que se conocía como estrategia en tiempo real. Bueno, prácticamente la inventó. Así que en espera de su tercera parte, muy pronto saldrá al mercado el fantástico Starcraft, que es algo más que un Warfcraft en el espacio. Compruébalo tú mismo.

LORDS OF MAGIC



De la conocida compañía Impressions, una clásica en el mundo de la estrategia, nos llega Lords of Magic, un complejo título de estrategia por turnos que nos ofrece la oportunidad de conquistar un mundo de fantasía desbordante, con unos gráficos como pocas veces se ha visto en el género. En este vídeo verás las secuencias más impactantes del juego y apreciarás como los diseñadores y grafistas se han esforzado en crear un producto único en su estilo.

BLADE RUNNER



¿Quién no se acuerda de la inmortal película dirigida por Ridley Scott? Toda una maravilla de la ciencia ficción pero que, al mismo tiempo, plantea terribles preguntas filosóficas que todavía nadie se ha atrevido a responder. Todo un clásico que ha tenido que esperar la friolera de más de quince años para su conversión a un juego de ordenador. Sólo hay que decir que la calidad gráfica de Blade Runner no tiene nada que envidiar al ambiente de la película. Muy recomendable para los amantes de las nuevas tecnologías.

GAME DEVELOPER

Para que podamos empezar a hacer nuestros pinitos como auténticos *coders*, incluidos en los directorios correspondientes encontramos:

Curso DIV: Aquí tienes los ejemplos de la nueva lección sobre DIV Games Studio.
3D Manía: Código de ejemplo del artículo de 3D Manía. Rutinas de código para polígonos planos, polígonos texturados, texturados con subpíxel y corrección de perspectiva...
Música: Versión shareware de Cooledit, un buen editor para empezar a trabajar en él.
Taller 3D: Versión shareware de Vista Pro. Para Ms-Dos y Windows.

IMAGENES

En este directorio encontraremos todas las imágenes contenidas en la revista y más. Para que podamos disfrutar al completo de cada uno de los juegos.

MISCELANEA

Todas las locuras, los chistes, las paridas y demás que hemos encontrado buscando en la red. Si te quieres reír un buen rato y ser la persona más graciosa del Universo después del Doctor Risas ésta es tu sección.

SHAREWARE

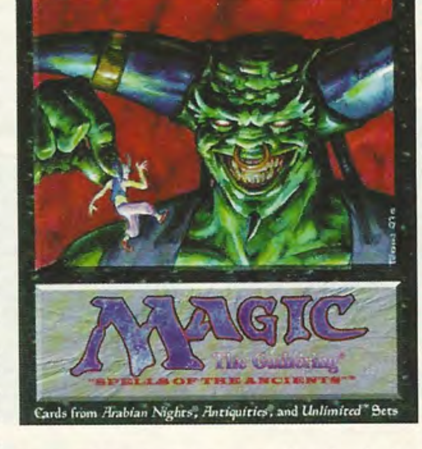
Anyware: Antivirus necesario en todo equipo.
Viruscan: Programa que hace churros, aunque en verdad es otro antivirus.
Netscape 4.02: Browser de Internet. Necesario al 100%.
GWS: Graphics Workshop, estupendo visualizador y conversor de imágenes.
Paint Shop Pro: Ni que decir que es uno de los mejores programas de diseño.
Sea: Otro visualizador. Rápido y muy fácil de utilizar.
WinZip 6.3: Compresor/Descompresor de imágenes.
Hotdog: Creación de páginas Web. Fácil y muy próspero.
DirectX 5.0: Última versión de las DirectX para que tus juegos puedan funcionar aún mejor.



NOTICIAS

MAGIC: Spells of the Ancients

La conocida compañía Microprose acaba de lanzar la expansión oficial de su conocido producto: Magic the Gatherin. Este juego, conocido sobre todo por su versión de cartas, verá así incrementado el número de cartas hasta un total de 143 recogidas de las series Unlimited, Arabian Nights y Antiquies. Además, se incluirán cartas con tierras multicolor. Se han potenciado e incorporado características como el Generador de Cartas Sellado, que permite competir entre varios rivales en modo de "uno" a "uno". Habrá una AI más elaborada y adaptada al jugador y una nueva versión del Constructor de Barajas. Esta opción es una de las más apreciadas por los jugadores expertos de Magic en formato cartas, ya que les permite diseñar y construir jugadas que siempre desearon realizar, pero era imposible de hacer, pues, o bien no existía la carta o tenía un elevado coste, muy alejado de las posibilidades económicas de muchos. Gracias a esta versión por ordenador y a los ficheros que se pueden extraer de la propia página web de Microprose se pueden conseguir todas las cartas que hayan existido para Magic.



Shanghai Dynasty

Pronto se lanzará al mercado la última actualización del conocido Shangahai de la compañía Activision. El antiquisimo juego de la China Imperial que, gracias a su conversión al ordenador conoce una nueva época de esplendor, se verá revitalizado con nuevos juegos de fichas, mejores gráficos y efectos de sonido más avanzados. Habrá cinco modos distintos de jugar al Shanghai: Classic Shanghai, Dynasty, "Pandamonium", "Shanghai for kids" y "Mag-Jongg". Este último ha conocido muchas versiones "shareware" para ordenador, pero ninguna ha alcanzado la calidad de ésta. Los gráficos de las fichas están elaborados mediante tecnología 3D y además se podrán editar con las imágenes que el usuario prefiera, como puede ser su propio álbum familiar de fotografías. Muy pronto saldrá al mercado y estará disponible en versión Windows 95.

F22, el caza más famoso del mundo de los videojuegos

Desde el F15 no ocurría nada igual, el caza F22 es protagonista de infinidad de lanzamientos (F22-Raptor, F22 Lighting, F22-Raptor, ...) Y ahora los experimentados DID ultiman los detalles de su próximo lanzamiento F22-ADF con un despegue previsto para finales de diciembre.









La Estación del Mérito

Para aquellos que estáis cansados de visitar las revistas electrónicas dedicadas al mundo de los videojuegos, y no parais de echar mano al diccionario para enteraros de los que dicen, aquí tenéis la dirección de una de las mejores revistas electrónicas de la red, y en perfecto castellano, www.meristation.dirac.es. Fantástico diseño, completísimo contenido y un placer para el navegante. Ánimo y a por todas.



DOOM cumple 4 años

Según la mayoría, DOOM es el título más importante de la historia del videojuego, ya que supuso el comienzo de la era 3D en el mundo del PC. Y aunque parece que fue ayer cuando saltábamos de nuestra silla, pegando tiros con nuestra recortada a diestro y siniestro, ya han pasado 4 años desde su lanzamiento, y mucho ha llovido desde entonces (Quake, aceleradoras 3D, Pentium 2, ...); sin embargo, lo que hace grande a este juego es que aún continuamos disfrutando jugando con él. Por tanto, para conmemorar esta fecha se ha puesto a la venta una recopilación de DOOM. ¡Felicidades! PD: Jhon Carmak ha lanzado el código fuente de Doom, disponible en el ftp de id.



Quake 2 Flamethrower Patch y PowerBall

¡Qué siga la fiesta! Parece que la gente lo ha cogido con ganas. Requiem Team acaba de lanzar un nuevo patch para Quake 2, esta vez disfrutaremos de un hermoso lanzallamas en lugar de la ya más que conocida y usada shotgun. Listos para rostizar a vuestros enemigos; pues nada, encended el quemador y a tirar de gas butano. !Es la guerra¡ PD: este patch también reduce el tiempo de respuesta del BFG de Quake 2 para igualarlo al de DOOM y modifica algo el ratio de disparo del ametrallador. Y no sólo se atreven a hacer patches, también existe una conversión parcial de Quake 2. El Quake PowerBall Team ha desarrollado una versión multiplayer en la que imitaremos a los guerreros de SpeedBall intentando introducir una bola en la portería del contrario.







Mechwarrior 3 sigue adelante

Tras los rumores que anunciaban un parón en el desarrollo de la tercera entrega de MechWarrior, ya se conoce el nombre de los desarrolladores que han tomado el relevo en la producción de este esperado título. Microprose, junto con FASA, han elegido a Zipper Interactive (creada en 1995 y con DeathDrome a sus espaldas) para continuar el desarrollo de MechWarrior 3 (mientras que el staff que hasta el momento trabajaba en MW3 ha pasado a desarrollar otros proyectos de la talla de Shadowrun: Assasin, MechWarrior 4, ...). La razón de este cambio se debe al engine (un tanto desfasado) que se estaba utilizando. Según declaraciones de Denny Thorley, presidente de FASA Interactive, cuando presenció una demostración del engine de Zipper se quedó tan impresionado que tomó la decisión clave. Microprose espera sacar al mercado este título a finales del 98.



Riven (Myst 2) se sale

A pesar de que Myst aún se sigue vendiendo, y bien, Ryven parece que va camino de romper la escala. La expectación que levantó se ha visto acompañada por un éxito absoluto de ventas. Tras su aparición en octubre, esta aventura de 5Cd's lleva vendidas cerca de 500.000 unidades, por lo que se prevé que superará las ventas de Myst.





NOTICIAS

Nuevas dosis de StarCraft

Si formáis parte del grupo de 1000 afortunados que han sido elegidos entre millones de candidatos para realizar el Beta-test de la primera versión oficial de StarCraft bajo Battle.net (seguramente uno de los juegos más esperados de este nuevo año) seguramente no necesitaréis más material sobre este juego, pero para aquellos que ansiáis más información sobre el juego, aquí van algunas de las screenshots mas calientes del próximo estrategia de Blizzard. Por cierto, la versión share de este juegazo estará disponible después de que salga el juego a la calle, paciencia.























Of Ligth & Darkness: The Prophecy

Interplay prepara una auténtica obra para este año. Y es que con este título sobran las palabras, Of Ligth & Darkness de Tribal Dreams promete convertirse en el más serio competidor de Riven. Una aventura 100% render, pero render de calidad, puro arte, escenarios sacados de las más bellas ensoñaciones y un argumento relacionado con los siete pecados capitales, envuelven al jugador en una atmósfera de luz y de sombras. Arte virtual, tan solo disfrutad de las imágenes.











MAXI Gamer 3D: TECNOLOGÍA 3Dfx™



La tarjeta MAXI Gamer 3D es una aceleradora 3D revolucionaria que permite conseguir una fluidez máxima (al menos 30 frames por segundo) en los arcades sin sacrificar la calidad de los gráficos. Asimismo, pule las imágenes y transforma las animaciones para dotarlas de los detalles y la fluidez del mundo real, soporta numerosos efectos especiales y funciona bajo Windows 95. Entre sus características encontramos: aceleración y redefinición de las imágenes de forma simultánea, funciona de forma transparente junto con una tarjeta gráfica SVGA 2D, no consume tiempo de CPU, soporta las principales API 3D, 4 Mb de RAM. Realiza las funciones 3D más comunes, entre ellas, la corrección de perspectiva, mapeado MIP, sombreados gouraud, anti-aliasing, filtrado de texturas bilinear, corrección de las pixelizaciones, Z-Buffering, alpha blending y consigue los mejores efectos especiales como nieblas, transparencias, translucidos, morphing, composición y animación de texturas.



PRESTACIONES DE ACELERACIÓN

- 45 millones de píxeles/segundo dedicados al relleno de las texturas
- Visualización de 350 K polígonos/segundo
- Manejo simultáneo del relleno de color, del efecto de las texturas y de la visualización de los polígonos

Sus compatibilidades son:

- Bus PCI 2.1
- API 3D: Glide (gestión de los juegos encapsulados DOS), Microsoft
- Windows 95® Direct 3D™, Argonaut Brender, Criterion Renderware™, OpenGL.
- Funcionamiento de manera transparente con las tarjetas gráficas SVGA mediante un conversor analógico.

JUEGOS SOPORTADOS

MAXIGamer 3D soporta los mejores juegos 3D actuales: Battle Arena Toshinden (PIE™), CyberGladiator (Sierra On Line™), Descent II (Interplay™), EF2000 (Ocean™), Formula One (Psygnosis™), Hellbender (Microsoft®),Mechwarrior II (Activision™), Monster Truck Madness (Microsoft®),Pod (Ubi Soft™), Quake™ (ID Software™), ...



MAXI SOUND 64 DYNAMIC

Maxi Sound™ 64 Dynamic 3D, el dueto perfecto



La gama Maxi Sound™ 64, premiada más de 20 veces, se enriquece con esta nueva tarjeta de sonido revolucionaria pensada, especialmente, para los jugadores y para los apasionados del audio: es la primera tarjeta en el mundo que combina la síntesis wavetable GM/GS de alta calidad de 64 voces, auténtico sonido 3D posicionable, sonido Interactivo Sorround sobre 4 altavoces y los efectos especiales en tiempo real; con ella lanzarás todos tus juegos a la 4ª dimensión sonora.

Esta tarjeta posee unas prestaciones únicas del nuevo estándar, a saber: Maxi Sound™ 3D Positional, verdadero sonido 3D dinámico posicionable sobre 4 altavoces para vuestras aplicaciones musicales y los juegos que aprovechen esta función. Con las API de DirectSound™ 3D de Microsoft®, posiciona hasta 48 sonidos simultáneamente en 3 dimensiones sin utilizar tiempo de la CPU (bajo DirectX 5.0).

Asimismo, posee una inmersión total en tiempo real sobre vuestras aplicaciones musicales y lúdicas, sobre el audio y el MIDI, gracias a Maxi Sound™ Interactive Surround sobre 2 o 4 altavoces (a 360°), con efectos especiales: Reverb, Chorus, Echo..., y al ecualizador paragráfico de 4 bandas.

Su realismo sonoro extremo en directo lo consigue gracias a la tabla de ondas GM/GS de 64 voces hardware de alta calidad, con 2 Mb de RAM incluidos. 405 sonidos de variados instrumentos y 207 sonidos de percusión (9 kits de batería). Sonidos incluidos con la autorización expresa de Roland Corporation. Ampliación de memoria RAM hasta 18 Mb mediante un SIMM estándar (= 60 ns) para cargar nuevos bancos de sonido. Sintetizador profesional dotado de un DSP (Digital Signal Processor) puntero de 50 MIPS, sin uso de tiempo de CPU. Modo Enhanced full duplex para todos tus intercambios en Internet.

Otra serie de características de esta maravilla de la técnica es la polivalencia, rapidez y prestaciones dentro del marco de una configuración de sistema mínima, accesible a todos, que actúa directamente sobre la ambientación de tus juegos preferidos sin ralentizarlos y optimizando el PC personal. Además, ofrece el software optimizado más completo y fácil de utilizar para explotar a fondo todo el potencial sonoro de la tarjeta. Nuevos bancos de sonido están disponibles para ser cargados todos los meses en nuestra página Web Soporte Técnico/bancos.

Finalmente, la tarjeta posee una cadena hi-fi virtual de fácil uso, que permite gestionar las muestras de sonido y los ficheros audio, secuenciador multipistas MIDI ideal para aquellos que desean iniciarse en la composición musical. Toca el piano a través de tu PC con el piano virtual™, graba, edita o escucha tus ficheros MIDI en tu PC o sobre tu instrumento MIDI conectado a la interfaz de la tarjeta.

GAMESTICK, la diferencia en joysticks

CH Products, el líder en periféricos analógicos de precisión, acaba de sacar a la venta el GAMESTICK, uno de los joysticks más innovadores para juegos de ordenador. Los artífices de este diseño han sido miembros del equipo de la empresa DESIGN, líderes en el diseño industrial.

Se trata de un joystick diferente; con un look totalmente diferente a todos los demás, GAMESTICK 14 ha sido creado para toda la gente, lo que significa que los zurdos o diestros podrán disfrutar al máximo con el nuevo Gamestick. Asimismo, ha sido elegido recientemente por el museo de Arquitectura y Diseño de Chicago para ser expuesto permanentemente en su colección de diseños innovadores.

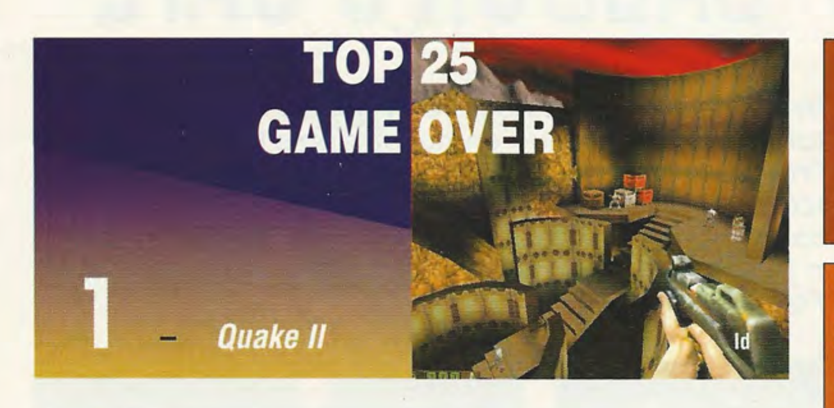
En cuanto a las características de este novedoso joystick posee doble pad direccional, para conseguir un control total, cuatro funciones para una total precisión. TRIGGER: Para cuando hay que actuar deprisa, hasta 10 millones de disparos.

Compatible con WINDOWS 95 y DOS, con todo el software necesario, fácil de instalar y fácil también de usar. Base ergonómica, construida para zurdos o diestros. Compatible con toda la línea de periféricos de CH, Throttles y pedales.





NOTICIAS



2	3	*Heavy Gear*	Activision
3	–	*Monkey Island 3*	Lucasarts
4	4	*Total Anihilation*	Cavedog
5	2	*Tomb Raider II*	Eidos
6	8	*F1 Racing*	UBI
7	6	*Jedi Knight*	Lucasarts
8	7	*Hexen 2*	Raven
9	5	*Dungeon Keeper*	Bullfrog
10	9	*Dark Reign*	Activision
11	10	*XCOM 3: Apocalipse*	Microprose
12	11	*TOCA*	Codemasters
13	–	*Incubation*	Blue Byte
14	24	*FIFA 98*	EA Sports
15	–	*Gettysburg!*	Fireaxis
16	16	*Land of Lore 2*	Westwood
17	19	*Dark Earth*	Kalisto
18	17	*Resident Evil*	Capcom
19	13	*C&C: Red Alert*	Westwood
20	–	*Lords of Magic*	Sierra
21	21	*Screamer 2 Rally*	Millestone
22	12	*Subculture*	Criterion Studios
23	14	*Broken Sword 2*	Revolution
24	15	*Worms 2*	Microprose
25	18	*Thunder Offshore*	NoriaWorks

AUTOPISTA AL CIELO

A continuación os detallamos los lanzamientos que se realizarán en el mundo durante los próximos meses. Esperemos que todos ellos salgan a tiempo y no sufran excesivos retrasos, ¡suerte para todos!

Enero

Agents of Justice ....Microprose
Alien: Ressurection ..Fox Interactive
Deathtrap Dungeon ....Eidos
Dominion ....ION Storm
Flying Nightmares 2 ......Domark
Starcraft ....Blizzard
Dark Omen ....Electronic Arts
Red Guard ....Bethesda
X-Files ....Fox Interactive

Febrero

Condemned ....Acclaim
Deadlock 2 ....Accolade
Interstate 76: Expansion ....Activision
Might&Magic VI....N. W. Computing
Populous 3 ....Bullfrog/EA
Rebellion......................LucasArts
Unreal ....GT Interactive

Próximamente

Alien vs Predator ..Fox Interactive
Army Men 3DO
Baldur's Gate ....Interplay
Daikatana..........................Eidos
Falcon 4.0 ....Microprose
Forsaken...........................Eidos
Half-Life ....Sierra Online

DESARROLLADOR	INTERPLAY
DISTRIBUIDOR	VIRGIN
GÉNERO	ROL
LANZAMIENTO	MARZO 98

AUTOR: ÁNGEL FRANCISCO JIMÉNEZ

La nueva esperanza del rol

BALDUR´S GATE

Forgotten Realms ¿os suena este nombre? Pues se trata de una colección de libros de fantasía que en nuestro país han sido traducidos como Reinos Olvidados. Su bajo coste ha permitido llevar la novela fantástica a un amplio sector del público que rápidamente la ha tomado como su género favorito. Pues bien, Baldur´s Gate es el próximo gran juego de rol por ordenador que se desarrolla en el mundo de los Forgotten Realms.

Baldur's Gate tiene un nombre muy sugerente ¿verdad? Nos trae a la mente imágenes de guerreros ansiosos por desparramar la máxima sangre orca posible, magos practicando nuevos conjuros y esculturales mujeres cuyo físico y seducción harían palidecer a la mismísima Lara Croft. No es de extrañar, por tanto, pues este nombre corresponde a uno de los juegos de rol más importantes que llegarán próximamente y que será rival directo de títulos como *Lands of Lore II* o *La Sombra sobre Riva*. Pero a diferencia de éstos abandona la perspectiva en primera persona y toma la tradicional de la isométrica que tan buenos resultados tuvo en la lejana época del Spectrum (recuérdese *Knight Lore*, *Batman*) y en la actual con *Diablo*.



Los escenarios son muy ricos en detalles.



El ataque del cementerio.

De todas formas, para los jugadores acérrimos a *Diablo* hay que avisarles que no esperen encontrar un clónico del mismo con el nuevo lanzamiento de Interplay. Baldur's Gate es todo un señor juego de rol que ha tomado prestada alguna de las ventajas de la tecnología desarrollada por *Diablo* y similares, como puede ser que aparezca en el personaje cuando está en la pantalla de acción, el tipo de arma que hayamos seleccionado en el inventario, ya sea un arco o una espada, y también se podrá distinguir el tamaño de los mismos. No es igual para la vista un puñal que una espada del tamaño de Conan.

UNA CIUDAD EN PELIGRO

Todo lo que conlleva de maravilloso Baldur's Gate puede sonar a gloria para los numerosos aficionados a este género en España. Por desgracia, las novedades suelen escasear bastante en estos últimos tiempos, pues se vende mucho mejor la estrategia en tiempo real o todos los sucedáneos de *Quake* y compañía. Lejos queda la época gloriosa de los *Ultima* y *los Eye of Beholder*. De hecho, el ultimo gran título que todavía se sigue jugando hasta la saciedad es *Lands of Lore*, cuya segunda parte se convierte en la protagonista absoluta en estos momentos. Así que la sequía al parecer ha pasado ya.

En el juego aparecerán todo tipo de nuevos monstruos

Un punto en común en todos estos enorme éxitos del rol es que tienen un argumento y una historia muy definidos y bien construidos. Baldur's Gate cuenta con la gran ventaja de pertenecer a un mundo recreado a la perfección por varios escritores de renombre y curtidos en dar a conocer novelas de fantasía amenas y entretenidas. El guión del juego parece haber salido de estas novelas. No se trata de la típica invasión de un país por las hordas orcas o algún mago malvado con ganas de tomar el poder, sino que tiene incluso consecuencias económicas. Es decir, en la ciudad donde se desarrolla la acción el mineral de hierro está escaseando y es que "algo" o "alguien" se está dedicando a envenenar las minas de hierros y a destruir las caravanas que transportan





ROLEANDO CON INTERPLAY

Esta conocida compañía no es nada novata en el mundo de los juegos de rol. Gracias a ellos disfrutamos hace tiempo de títulos tan conocidos como *Lords of the Rings*, *Dungeon Master II* o el eternamente esperado *Stonekeep*. Todos ellos, sin llegar a ser superventas son excelentes muestras de lo que se puede denominar "rol de espada y brujería". *Lords of the Rings* adapta la famosa y monumental obra de Tolkien, y *Dungeon Master* es la segunda parte del "padre" de todos los juegos de rol. Un recuerdo especial es para *Stonekeep*. Su desarrollo tardó varios años y cuando salió al mercado decepcionó bastante por su escasa interactividad. Tenía buenos gráficos y era fácil de jugar, pues todo se limitaba a recorrer distintos niveles de un castillo con una ausencia casi total de enigmas y de todos aquellos elementos tan característicos del género.
El próximo futuro rolero de Interplay está escrito con dos nombres de oro: *Fallout*, una aventura localizada en una deprimente época post-nuclear, y Baldur's Gate, que seguro hará historia.

tan preciado mineral. Sin material para las forjas, no se puede construir herramientas para la agricultura ni armas para defenderse. Llega pronto el invierno y la ciudad está desesperada.

Solamente el discípulo de un conocido mentor podrá llegar al final de la solución, que debido a la extensión del mapa, le llevará muchas horas hasta que cumpla su misión. Hay cerca de unas 10.000 pantallas -que se dice pronto- para cubrir tan extenso mundo y los cinco CD que ocupa el juego. Todo ello salpicado con tecnología True Color, efectos de luz y sonido para los distintos ambientes y circunstancias climáticas, así como cientos de NPC's dispuestos a ayudarnos o confundirnos. Pero no os preocupéis que para mover "toda" esta maravilla sólo se necesitará un modesto Pentium 100. Eso sí, por favor, que tenga 32 Mb de RAM.

EN COMPAÑÍA DE HEROES

Y todo esto en tiempo real. Así que se han modificado las reglas de *Advanced Dungeons & Dragons* para adaptar al nuevo concepto de rol diseñado por Interplay. En un principio puede parecer un poco complicado el sistema de hechizos y su ejecución, pero el resultado merece la pena. Gráficos espectaculares y efectos sonoros acordes con la tecnología de las últimas tarjetas acompañan al jugador cada vez que se invoca un hechizo. Además, podemos ver con todo detalle cómo queda nuestra víctima tras cruzarse en el camino de nuestro mago. Es, en este punto, cuando Baldur's Gate se acerca más a la filosofía visual de *Diablo*.

Baldur's Gate se enmarca en las novelas de los Reinos Olvidados

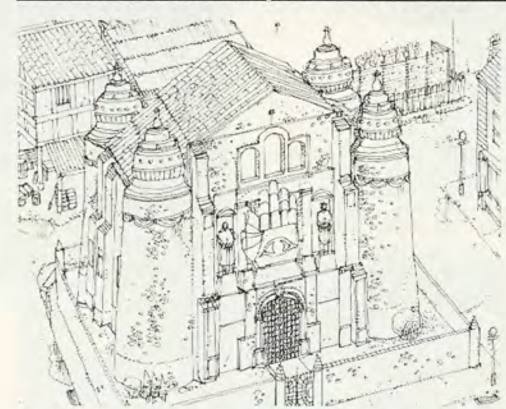
Pero el discípulo de este mentor no estará en la situación de Gary Cooper en *"Solo ante el Peligro"*. Le acompañarán cinco personajes más que, como es norma en los juegos de rol, deberían ser de razas distintas y sobre todo de habilidades lo más diversas posibles. Cualquiera que haya leído las novelas de Reinos Olvidados, y si no lo habéis hecho siempre es bueno empezar algún día, se sentirá identificado con los seres y ciudades que se encontrará a lo largo de la aventura. Allí encontraréis grupos bien equilibrados con magos, guerreros y algún ladronzuelo que haga la veces de desactivador de trampas o fuerce alguna puerta reacia a mostrar sus secretos.

Para potenciar más este "espíritu" de cercanía con la literatura está en proyecto que el juego venga acompañado con un cómic que acerque más al usuario la atmósfera y ambiente de Baldur's Gate. Hemos podido ver algunas escenas de este cómic y promete bastante.

La gran pregunta a plantearse será el manejo del grupo y si el interfaz será sencillo y lo suficientemente potente como para que el jugador de rol y de acción no se queden defraudados. Si consiguen este objetivo los programadores, Baldur's Gate entrará en el Olimpo de los Dioses por derecho propio, pues unirá todas las características como para que sea un éxito tanto de calidad como de originalidad. O eso creemos todos los fanáticos del rol aquí en la Taberna del Elfo Tambaleante. ✦

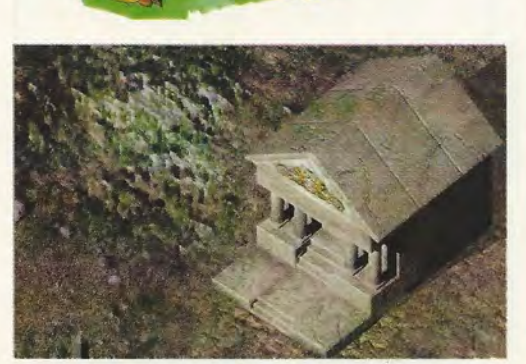


Esta chica es una valkyria de armas tomar.









MUNDOS PARALELOS

La primera impresión que se tiene al ver Baldur's Gate es siempre, la misma: "Caramba, un *Diablo* con más escenarios". Pero es totalmente falsa. Con *Diablo* sólo comparte el ambiente medieval y la perspectiva isométrica. De todas formas, *Diablo* es un excelente arcade con algunos elementos propios del rol como es la posibilidad de subir de nivel al personaje, según vayamos cumpliendo misiones. Baldur's Gate, en cambio, es un auténtico juego de rol cien por cien que, de momento, no tiene ningún serio competidor si exceptuamos *Lands of Lore II* o cuando esté disponible el prodigioso *Wizardry 8*, otra revolución que nos espera a finales de 1998.



Diablo: rol-arcade por excelencia.



Wizardry 8: el próximo rival.

DESARROLLADOR	INTERPLAY
DISTRIBUIDOR	VIRGIN
GÉNERO	SIMULADOR
LANZAMIENTO	ENERO 98

AUTOR: ANGEL F. JIMENEZ

Fanáticos del billar

VIRTUAL POOL 2

¿Quién no se ha dejado alguna vez el dinero jugando al billar en las típicas tardes lluviosas de otoño? Este deporte, porque ya tiene reconocido este mérito, es practicado por muchas personas pero muy poquitos son los elegidos para entrar en la gloria. Tal vez con Virtual Pool 2 puedas llegar a conseguirlo.

Ha pasado ya algún tiempo desde que Interplay nos sorprendiera con su prodigioso Virtual Pool, un simulador de billar que se saltaba todas las normas. Sobre todo, en lo relativo a gráficos pues superaba con mucho a los demás simuladores de la competencia. Tenía un handicap: algunos le criticaron su falta de "realismo estricto". A mi parecer, Virtual Pool ha sido uno de los mejores simuladores deportivos creados hasta la fecha y en su especialidad, sin duda, era el mejor.

Así que su segunda parte debe superarse. El resultado, bastante predecible por todo el tiempo que han tardado en su desarrollo, es que sí lo han conseguido. Virtual Pool 2 supera a su antecesor en todo: gráficos, interfaz y sobre todo, lo más importante, en jugabilidad.

VISUALMENTE ESPECTACULAR

Sin duda, es en el apartado gráfico donde Virtual Pool 2 "rompe" con todo lo establecido en "simuladores de salón", por inventarnos un género. Ya en serio, la tecnología desarrollada para este juego no tiene nada que envidiar a los juegos de acción 3 D que están por venir. Dependiendo de las características de tu equipo puedes elegir jugar una versión de modo de color de 8 bits o de 16 bits. La diferencia es tan grande que casi puede hablarse de dos juegos totalmente distintos.







Virtual Pool II aprovecha al máximo las posibilidades de las tarjetas 3Dfx

¿O es que te puedes imaginar un primer plano del taco calculando el efecto a una resolución de 1024 x 768 con 16 bit de color? ¿Y todo con un movimiento suave y sin saltos? ¿Te lo puedes imaginar? ¿sí? Pues nada, cómprate un Pentium II con una Monster 3D para que puedas disfrutar de esta maravilla. Los demás mortales se tendrán que conformar con una menor resolución, pero una vez que has probado la gloria no quieres dejarla.

También Virtual Pool 2 ha sido diseñado para que sea muy fácil de manejar. Como una de las características más importantes del billar es usar el mejor efecto, el juego presenta multitud de vistas distintas hasta que se pueda seleccionar la que mejor nos convenga. Todo esto se hará a través de un interfaz bastante intuitivo que nos permite navegar rápidamente entre todos los controles del juego que son muchos.

Y, por último, destacar la opción multijugador, aunque sólo sea para dos personas a través de las clásicas opciones de protocolos IPX, TCP/IP o a través del módem. De todas formas, con los jugadores controlados por el ordenador, tendremos paliza para rato. Su I.A. es lo suficientemente potente como para poder enfrentarse sin problemas a cualquier jugador humano con experiencia y derrotarle fácilmente así como desesperar al más novato. En este último caso, es aconsejable leerse el manual, armarse de paciencia y estudiarse los vídeos tutoriales a fondo. Seguro que tras unos días delante del ordenador, ya podrás vacilar en tu próxima reunión de billar con los amigos. ✦

Todo es cuestión de pura física.











¡Listos para jugar!

VIDEOAPRENDIZAJE

¿Incapaz de meter una bola? ¿La mesa de billar es tu mayor enemigo? ¿Las carambolas no van contigo? No desesperes. Además de jugar con Virtual Pool 2, también tienes la oportunidad de practicar, mano a mano, con uno de los grandes maestros norteamericanos: Mike Sigel. Poco a poco y a través de unos vídeos muy didácticos, aprenderás lo básico del billar como es sujetar el taco, primeras nociones básicas sobre efectos y comportamientos de la bola en la mesa hasta que ya puedas firmar tus grandes jugadas maestras. Claro, al principio todo parece muy sencillo, para después caer en el mayor de los fracasos. Por lo menos no te arriesgas a romper la tela de la mesa con el taco. Cosas de la experiencia.

Duelo en las estrellas

BALANCE OF POWER

DESARROLLADOR	LUCARSARTS
DISTRIBUIDOR	ERBE
GÉNERO	SIMULADOR
LANZAMIENTO	PROXIMAMENTE

AUTOR: ANGEL F. JIMENEZ

Balance of Power es la expansión oficial para uno de los juegos más vendidos de LucasArts: X-Wing vs Tie Fighter. Nuevas misiones con secuencias cinemáticas espectaculares, esperan a los seguidores tanto de las películas como de los juegos. Estos últimos han conseguido que Lucas se convierta en toda una institución dentro de las compañías de software.

Para todos aquellos (debe haber pocos) que no hayan oído hablar de X-Wing vs Tie Fighter, podemos decir que se trata del capítulo final, y también el mejor, de una larga saga de juegos donde el mayor atractivo es poder participar en las batallas espaciales de La Guerra de las Galaxias. Aquí podemos elegir entre dos bandos: los "rebeldes", con Luke Skywalker y compañía; y el del Imperio.


Nuevas estaciones espaciales para destruir.


Las explosiones son muy espectaculares.





Y una nota curiosa hay que decir al respecto. Casi todos los jugadores prefieren unirse al Imperio. Si en un primer momento, casi todos elegimos el bando de los rebeldes, por eso de ser los "buenos" de la película, al final se acaba jugando con los cazas imperiales ¿El motivo? Pues sin duda, porque es más atractivo y cómo no, también despierta más morbo, pilotar un TIE Fighter y darle caña a los remilgados de los rebeldes que se pasan de buenas personas y ya resultan antipáticos. ¡Con lo que mola el lado oscuro de la Fuerza!

EQUILIBRIO DE PODER

"Balance of Power" es el título más idóneo que se haya podido escoger para este "add-on" de lujo. Con esta expansión podemos editar las características de combate de los dos bandos para que no haya ventajas por pertenecer a uno u otro. Esto es muy importante, sobre todo cuando se juega en red, porque el mayor atractivo de este juego, como se puede comprender, es montarse una partida en la oficina o donde sea, contra los compañeros y amigos. La sensación de pertenecer al Imperio mientras destrozas el caza rebelde que pilota tu compañero de mesa, supone un placer indescriptible.

Además de la posibilidad de editar características de combate, los programadores han incluido nuevas campañas con el mismo fondo temático que La Guerra de las Galaxias. Pero hay algunas sorpresas en relación con la versión anterior. De momento, para los pilotos rebeldes, tienen una nueva opción para escoger: el B-Wing, que aunque aparecía fugazmente en las películas, tuvo mayor protagonismo en los juegos e incluso fue el protagonista absoluto de uno de los sucesores del ya viejo X-Wing. Se trata de un cazabombardero idóneo para misiones en la superficie, pero que necesita de un apoyo de cazas X-Wing para evitar ser destruidos por una escuadra de Tie-Fighter.

Por parte del Imperio, contamos con el mayor sueño que podría tener Darth Vader: Un Super Destructor Espacial, la mayor nave espacial jamás construida si exceptuamos la Estrella de la Muerte. Como su período de construcción es más corto, el Imperio se ha hecho rápidamente con un buen número de ellos, siendo la peor pesadilla para los Cruceros Calamari de las fuerzas rebeldes, que también han visto aumentada sus habilidades.

LA DECISION ES TUYA

Ahora, sólo queda elegir un bando y entrar de lleno en el combate. Para hacerlo, de todas formas, sería necesario que actualizaras tu equipo para que puedas disfrutar de todas las nuevas características de esta expansión. Una tarjeta aceleradora de gráficos puede ser el primer paso, que aunque no es obligatoria para poder jugar, es necesaria para obtener la máxima resolución gráfica que en algunas escenas es totalmente impresionante. Por cierto, las escenas de transición que hay en las distintas campañas, son totalmente dignas de pertenecer a la tan ansiada cuarta parte cinematográfica.

Y si además eres un forofo del juego en red, pero nunca has probado tu habilidad como piloto espacial, esta expansión es totalmente recomendable para conocer un mundo nuevo de diversión. ✦











DESARROLLADOR	▶	DINAMIX
DISTRIBUIDOR	▶	SIERRA
GÉNERO	▶	DEPORTE
LANZAMIENTO	▶	NAVIDADES

AUTOR: DAVID PARAJE

En la zona virgen

SKI RACING

Primero fue Front Page Football, seguidamente apareció Baseball y aún más recientemente FPS: Golf. Lo mas lógico sería pensar que el siguiente producto que debiera de salir fuese alguno de baloncesto o hockey, pero Sierra nos ha preparado una sorpresa (y gracias a su cómplice, la mujer del tiempo) y ya tiene preparado su siguiente lanzamiento Front Page Sports: Ski Racing.

Front Page Sports: Ski Racing promete ser uno de los juegos punta estas navidades. Si lo que nos gusta es esquiar y este año no tenemos dinero para irnos a los Alpes, lo mejor que podemos hacer es coger nuestro ordenador y ponernos a esquiar en Whistler, British Columbia; Vail, Colorado; Aspen, Colorado; Val d'Isere, Francia; y Garmisch, Alemania.

Además, y gracias a FPS: Ski Racing, podremos participar en cada una de las modalidades más frecuentes en el esquí, esto es: slalon, slalon gigante, descenso, super G y participar solos, contra compañeros o incluso a través de Internet (cómo no) usando el servicio de Sierra SIGS.

Construido sobre una base fuerte y consistente, FPS soporta las últimas tecnologías existentes, incluidas la Verite y 3Dfx (aunque cada pantalla del juego sin tarjeta aceleradora es increíble). La utilización del sistema USGS para la creación de terrenos hace que el juego tenga tal perfección que parezca realidad. Dinamix ha invertido mucho tiempo (y lo que no es tiempo) en la realización de un nuevo motor capaz de transportarnos a la misma montaña y hacernos disfrutar con suavidad y a todo lujo de detalles. Así pues posee una gran calidad en general; cada uno de los posibles movimientos (saltos, curvas y demás), así como los objetos del decorado (árboles, laderas, rocas, cañones) dan la impresión de estar allí, en la ladera de la montaña donde esquiamos. Pero cuando poseemos alguna tarjeta aceleradora todos estos detalles se ven multiplicados por mil: las vistas son impresionantes, los efectos de niebla, humo, la nieve saltando de nuestros esquís cuando giramos fuerte en una curva, etc.

Front Page Sports: Ski Racing promete ser uno de los juegos punta estas navidades

El producto empieza con un vídeo explicativo de una posible prueba. En él se nos enseñara las nociones básicas en un descenso.

Una de las características más importantes de FPS: Ski Racing es la habilidad de caracterizar el look de nuestro esquiador y, de esta forma, hacernos sentir más el papel de esquiador. Podremos seleccionar de una amplia base de datos con una gran cantidad de tablas de esquís, cascos, botas, fijaciones. En el esquí, como en todo, es muy importante elegir bien nuestro equipo y así, cada tipo de esquís y demás complementos será el adecuado para una pista u otra. Cada una de las que se incluyen en FPS tiene sus propias demandas y nosotros seremos los que tengamos que descubrir qué va mejor y dónde. Para facilitar un poco las cosas, las condiciones de las montañas también podrán ser rectificadas y cada jugador podrá ajustar las opciones a su gusto: temperatura, aire y el tipo de nieve.

Debido al éxito que se presupone a FPS: Ski Racing, Sierra promete que hará un amplio seguimiento al juego para sacar futuros *ad-ons* con nuevas equipaciones, nuevas pistas. Incluso circulan rumores de incluir en alguno de estos packs un editor de montañas, laderas o como lo quieras llamar. Una buena idea para completar un buen juego.

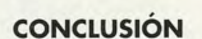




MULTIJUGADOR

Lo mejor de todo, esperemos, será jugar a Ski Racing sobre Internet. Hasta 8 jugadores podrán competir para saber quién realiza los mejores tiempos. Aunque no podremos jugar a la vez con otras personas, o sea, mientras nosotros bajamos ver como Pepito nos adelanta, podremos ver la carrera de nuestro contrincante desde cualquiera de las muchas cámaras.

En el modo de un jugador, podremos competir y completar un torneo contra otros contrincantes manejados por el ordenador. La inteligencia artificial de cada oponente variará dependiendo de su nivel.



CONCLUSIÓN

Con su casi perfecta física, sus increíbles escenarios, la utilización de tarjetas aceleradoras 3D, un sonido excepcional, Sierra promete introducir de nuevo en nuestros ordenadores un estilo de juego que habíamos perdido hace mucho tiempo. Todo luce y parece estupendo y divertido, ¡veremos cuánto de lo prometido se convierte en realidad! Y como dicen en la televisión, próximamente en nuestras pantallas. ✦







ALUCINARÁS CON.....



La Informática en Casa

TE LO MANDAMOS A CASA, ¡¡MÁS DE 1.000 CD.....!!
JUEGOS, EDUCATIVOS, UTILIDADES, ERÓTICOS, PROFESIONALES.



FIFA 97
REF. 1.043
P.V.P. 5.490



LANDS OF LORE II
REF. 1.044
P.V.P. 6.690



LOS VIKINGOS II
REF. 1.216
P.V.P. 6.990



DIABLO
REF. 1.010
P.V.P. 7.990



BLADE RUNNER II
REF. 1.041
P.V.P. 7.690



SIERRA PRO PILOT
REF. 1.206
P.V.P. 6.690

REF	TÍTULO	PVP
1.003	AGE OF EMPIRES	6.590
1.008	CIVILITATION 2	7.990
1.009	COMANCHE 3	7.990
1.010	DUKE NUKE 3D	3.490
1.224	F1-RACING SIMULATION	7.990
1.014	FLIGHT SIMULATOR 98	8.190
1.016	KIKO WORLD	5.490
1.020	LARRY 7	4.990
1.220	RED ALERT	6.990
1.045	RIVEN	7.690
1.300	ROLAND GARROS	6.990
1.038	SUBCULTURE	7.990
1.289	THE LAST EXPRESS	7.990
1.040	THEME HOSPITAL	6.990
1.266	VIRUS	7.990
1.223	WARCRAFT 2	7.890
1.209	WORMS 2	7.990



NBA LIVE 98
REF. 1.028
P.V.P. 5.990



TOMB RAIDER II
REF. 1.042
P.V.P. 7.690



HERCULES
REF. 1.402
P.V.P. 5.990



BROKEN SWORD II
REF. 1.218
P.V.P. 6.990

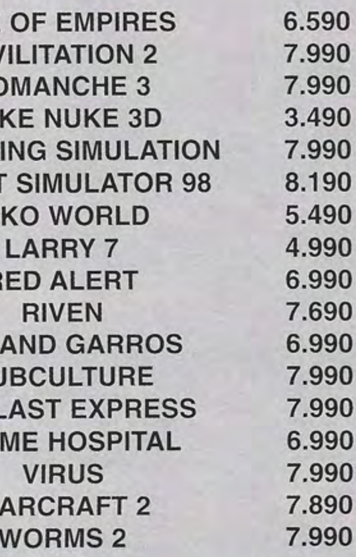


QUAKE II
REF. 1.225
P.V.P. 7.990



MEN IN BLACK
REF. 1.403
P.V.P. 6.690

PARA PEDIDOS O CATÁLOGO



¡¡LLÁMANOS!! 902 115 889



HEXEN II
REF. 1.208
P.V.P. 7.890



INCUBATION
REF. 1.211
P.V.P. 7.990



GRAND PRIX MAGIC 98
REF. 1.070
P.V.P. 3.990



CAESAR
REF. 1.005
P.V.P. 2.990



ENCARTA 98
REF. 1.605
P.V.P. 19.890



DISEÑO DE INTERIORES EN 3D
REF. 1.652
P.V.P. 2.990

REF	TÍTULO	PVP
1.231	APACHE	2.990
1.239	COLONIZATION	1.990
1.228	EARTHIEGE	1.990
1.013	FLIGHT CLASSICS	1.490
1.202	GRABIEL KNIGHT	1.990
1.245	KING´S QUEST VII	1.990
1.019	LANDS OF LORE	1.990
1.247	OUTPOST	1.990
1.252	PHANTASMAGORIA	2.990
1.036	RED BARON	1.990
1.039	THE CIVIL WAR	1.990



TOP HITS 97
REF. 1.073
P.V.P. 1.490

+ DE MIL JUEGOS PARA WINDOWS
REF. 1.047
P.V.P2.990



Z
REF. 1.401
P.V.P. 1.990

TOM SAWYER
REF. 1.701
P.V.P. 3.990



FINGERS
REF. 1.523
P.V.P. 1.990

NICE BUT NAUGHT
REF. 1.806
P.V.P. 1.490

La Informática en Casa S.L.
Apdo. Correos 59.151
28080 Madrid

Precios con IVA incluido. Precios válidos hasta fin de existencias. Envios a toda España. Teléfono de pedidos 902 115 889

DESARROLLADOR	NOVALOGIC
DISTRIBUIDOR	VIRGIN
GÉNERO	SIMULADOR DE COMBATE
LANZAMIENTO	NAVIDADES

AUTOR: DAVID PARAJE

El mejor avión de combate del mundo

F22 RAPTOR



Debido al constante avance de la tecnología cada vez resulta más difícil mantener la defensa aérea de un país; para cubrir dicha carencia surgen nuevos modelos capaces de suplir a los más antiguos y así conseguir la supremacía aérea. El nuevo F22 Raptor está preparado para entrar en producción y convertirse en el mejor avión de combate del mundo.

Empezaremos hablando un poco del F22 Raptor. Surge como la mezcla de dos grandes compañías Lockheed/Martin y Boeing, y gracias a las grandes características que encontramos lo convierten en el mejor. Su aspecto tan futurista, su cabina aplanada y sus avanzadísimos radares dan al Raptor la enorme ventaja de ser el último en localizarse pero el primero en disparar. Un poderoso motor, una línea aerodinámica perfecta y un sistema de empuje vectorial hace del F22 el avión mejor y más maniobrable. Su habilidad para volar a velocidades supersónicas dan al F22 un gran rango. Tecnológicamente perfecto y muy avanzado posee buses de datos de alta velocidad, tecnología VHSIC, fibra óptica para transmisión de datos, módulos de comunicación y transmisión, y otras características que configurar para un vuelo perfecto.





El F22 Raptor es un avión muy sigiloso, construido con los materiales de mejor absorción de radares. Su personal forma exterior lo hace invisible para la mayoría de los radares.





Para cubrir la superioridad en el aire el F22 carga varias armas, los últimos modelos de misiles (aire-aire) y un cañón de 20mm. El F22 también puede llevar las bombas JDAM, capaces de hacer los mejores ataques de tierra.

MOTORES ENCENDIDOS

Si eres una de las personas aficionadas a los simuladores de combate estás de enhorabuena. F22 Raptor ofrece una gran cantidad de ajustes para configurar el avión a nuestro gusto según queramos más o menos realismo. Así pues, podemos elegir si queremos que nuestro piloto sufra con las dichosas G, por ello si queremos un gran realismo diremos sí a esta opción. Otras opciones son más sencillas como crear una lista de enemigos o recoger las ruedas automáticamente. Una buena opción de realismo, por ejemplo, es el efecto suelo. Al volar a bajas alturas nuestro avión "aprieta" el aire contra el suelo y provoca que acciones como aterrizar resulten más complicadas.

El sistema de campañas de F22 Raptor consiste en 5 escenarios dinámicos, cada uno de los cuales tiene un número de misiones conectadas entre sí. Cada una de las metas de cada submisión puede variar según hayamos realizado las anteriores. Así pues, si una factoría tiene la posibilidad de aparecer en dos misiones y la derribamos en una ya no aparecerá, y los efectos y objetivos serán diferentes.

El F22 Raptor es un avión muy sigiloso, con los materiales de mejor absorción de radares



Las cinco campañas son: Angola, Jordán, Rusia, Colombia e Irán.

También tendremos restringida la carga en cada misión. Cada campaña permite un total de Bombas JDAM y misiles. Deberemos no ser tan derrochadores a la hora de atacar nuestro objetivos o no podremos acabar las siguientes misiones (a no ser que con el cañón seamos mejores que el mismísimo Barón Rojo). Aparte de puntos, al acabar una misión seremos premiados con una medalla.

CONTROLES

Un problema o una pega que suele poner la gente cuando les hablas de los simuladores de aviones son los controles. Es normal, cómo se puede entender que tengamos el teclado entero, el teclado entero con el Control pulsado, el teclado entero con el Alt pulsado y el teclado entero



con el Shif (o mayúsculas) pulsado. Si lo que quieres es un auténtico simulador esto debe ser de esta manera, pues así son los verdaderos aviones (lo comprobamos personalmente al montar en un F-18) pero si quieres un poco de realismo en cuanto a controles, con el F22 estás bastante apañado, pues sólo deberás aprenderte un par de docenas de teclas. Al final, sea A o sea B siempre acabamos manejando las mismas teclas, o sea, el throttle, las ruedas, los flaps, los frenos, los flares (bengalas) y los chaff (antiradares). Por cierto, ¿alguien sabe cómo son los Chaffs? Pues son como trocitos de papel albal que, al igual que las bengalas, se sueltan en el aire y en una cantidad justa para que cuando los radares de tierra intenten localizar a nuestro avión estos trozos metálicos le indiquen una posición equivocada. Ingenioso, ¿verdad?

EL EFECTO G

Los cambios bruscos de sentido y las aceleraciones producen sobre los pilotos las llamadas fuerzas G. Éstas ocasionan unos efectos sobre el tripulante que a veces pueden causarle la muerte. Las fuerzas pueden ser positivas o negativas y hay que tener claro las diferencias que hay entre ellas. Las G-Positivas hacen que la sangre no llegue a la cabeza, provocando que, poco a poco se produzca el apagón; la vista se nubla hasta que no se ve nada. Por el contrario, las G-Negativas producen que la sangre suba en grandes cantidades a la cabeza, lo que hace que los ojos se llenen de sangre, causando el K.O. Las G-Negativas son más mortales que las positivas, de hecho una persona preparada puede llegar a aguantar 7 G's positivas pero no más de 3 o 4 G's negativas. Para suplir tales efectos existen unos trajes especiales que mediante presión logran equilibrar el efecto que producen tales fuerzas.





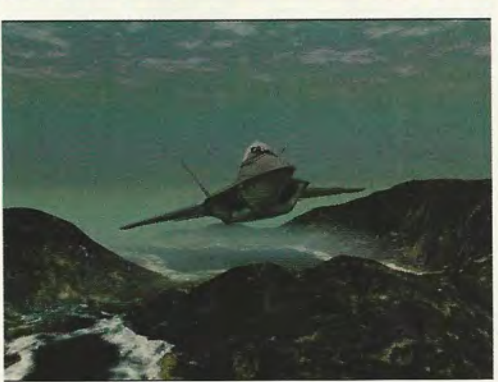














F22 EN RED

Luchar contra el ordenador está muy bien pero al final resulta predecible y poco inteligente. Para suplir esta carencia F22 y su juego en red es la solución. Enrólate en un combate con otra gente para comprobar tu verdadera habilidad. Por cable serie o por módem vive los más apasionantes uno contra uno, e incluso a través de una red LAN/IPX o Internet podrán jugar hasta 8 jugadores.

El sistema de campañas de F22 Raptor consiste en 5 escenarios dinámicos

Una vez dentro cabe la posibilidad de crear escuadrones de combate, formar alianzas. Para ello, poseemos un chat con el que conversar con nuestros compañeros. Una gran cantidad de características que hacen de F22 un juego muy divertido para jugar en red.

EL MEJOR SIMULADOR

Personalmente se trata del mejor simulador hasta el momento. Fácil de manejar, gráficamente deja a todos los demás por los suelos y el juego en red es algo más que divertido. Si te gusta volar, si te gusta la acción, si te atrae todo lo que rodea al mundo de los aviones, no lo dudes, con F22 disfrutarás a lo grande y no te cansarás nunca. Necesitarás mucha práctica y no te olvides de realizar los tutoriales que son muy buenos. Agarra tu joystick, los pedales, tu throttle personal y dedícate a disfrutar con F22 RAPTOR, de NOVALOGIC. ✦

DESARROLLADOR	▶	INTERPLAY
DISTRIBUIDOR	▶	VIRGIN
GÉNERO	▶	ESTRATEGIA
LANZAMIENTO	▶	POR CONFIRMAR

AUTOR: ÁNGEL FRANCISCO JIMÉNEZ

Una nueva colonia espacial

MAX 2

Las segundas partes en el mundo del ordenador no tienen nada que ver con las que aparecen en el cine. Casi siempre destacan por su falta de originalidad pero, en cambio, gozan de mejoras en el apartado técnico. MAX 2, la nueva baza estratégica de Interplay, intenta demostrar lo contrario.



Si algo caracteriza al género de la estrategia es el enorme número de buenos lanzamientos que últimamente se están produciendo y que la mayoría de éstos corresponden a segundas partes de juegos de mayor o menor éxito. Una táctica comercial que proporciona buenos beneficios a las compañías desarrolladoras.

M.A.X. 2 no es una excepción a la regla. Su creación se debe a la excelente acogida por parte de la crítica y el público, aunque aquí en España no haya triunfado plenamente, del primer M.A.X. Se podría decir de esta serie que es un mero clónico del *Command & Conquer* pero seríamos totalmente injustos. Ciertamente comparte las características de cualquier buen juego del género y para cualquier jugador experimentado no será muy difícil adentrarse en sus secretos, pero M.A.X. 2 cuenta con muchas novedades dignas de mención.

REPASANDO EL FUTURO

M.A.X. 2 empieza donde termina su antecesor. Así de sencillo. Interplay ha decidido seguir el hilo argumental de una historia que transcurre en el lejano futuro. Y como la historia siempre la escriben los vencedores, los humanos vencieron en las sangrientas batallas que tuvieron lugar en M.A.X. Ahora han pasado 15 años y la Humanidad ha decidido unirse a la raza aliada de los Concord. Y se han "unido" literalmente, porque fruto de tal alianza ha dado lugar a una nueva especie que con cuerpo cyborg (mitad humano y máquina) además de un cerebro Concord será la elegida para dominar una Galaxia repleta de civilizaciones y riquezas para explotar.

Pero claro, no todo puede ser de color de rosa y frente a la alianza se han opuesto los Sheevat, una especie alienígena que tiene la mentalidad bastante discutible de que mejor que crear es destruir. Si fuera por ellos, se dedicarían a arrasar cualquier mundo habitado que encontraran y esclavizar a sus habitantes o más bien utilizarlos como materia prima para sus establecimientos de comida rápida. O sea, que el jugador tiene como misión principal que ese futuro tan negro para la Tierra y sus aliados no se cumpla.

Un buen argumento que sobre todo muestra su excelente desarrollo en las distintas campañas que tendrán lugar. En total hay cuatro distintas esperando que alguien se enfrente con ellas.



¡ESTA MÁQUINA NO SE RINDE!

No solamente se ha cuidado el argumento sino que la inteligencia artificial (I.A.) ha sido mimada muy especialmente. La I.A. es, sin lugar a dudas, la parte más importante de los juegos de estrategia y es donde precisamente fallan muchos. Se dejan llevar por la filosofía de muchas escenas renderizadas de transición y gráficos que parecen películas de animación pero luego, cuando llega la hora de la verdad, la máquina si gana es porque bien hace "trampas" o porque has elegido jugar contra seis enemigos al mismo tiempo. En un enfrentamiento "uno a uno" entre jugador y ordenador si no se es un principiante, casi siempre la victoria es del lado humano y el juego tiene contadas su hora de existencia.

Para evitar esta circunstancia, los programadores de MAX 2 han prestado mucha atención al diseño de cada unidad y raza del juego. No nos encontraremos con las típicas unidades o razas tontas que en un escenario marítimo, por ejemplo, son incapaces de mandar un constructor a un barco de transporte y construir otra colonia muy lejana de su capital. En MAX 2 se nos promete que esto ha acabado, y el ordenador será capaz de realizar todos esos pequeños trucos que a los jugadores humanos nos encanta realizar.

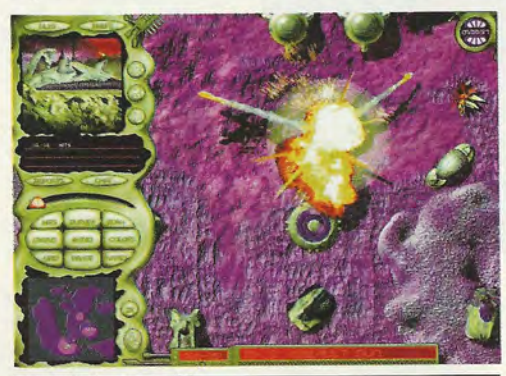


Un diseño totalmente futurista.

Por otro lado, todas las unidades que manejamos avisarán de su estado actual mediante el uso de diálogos personalizados. Una característica bastante curiosa que evitará que olvidemos la situación de unas unidades y sean arrasadas sin piedad. Muchas batallas se han perdido por la descoordinación entre las distintas fuerzas de un bando.

En cuanto a otras mejoras, reiterar los que se ha dicho al principio. Al tratarse de una segunda parte de un programa de éxito nos encontraremos con gráficos espectaculares y un interfaz muy cuidado. Destacan los escenarios creados con tecnología de 16 bit de color y que corresponden a diversos ecosistemas como desiertos, tundras o mesetas. Otra novedad radica en una original pantalla de simulación de cristal líquido que se verá afectada por el paso del cursor. Un detalle simpático y original, pero no sé si excesivamente útil.

Y para terminar podemos preguntarnos ¿y el modo multijugador? Tranquilos que está prevista la interacción de un total de hasta 6 jugadores, tanto en Internet como en red local, un número idóneo para los juegos de estrategia, donde se necesita más de una mente despierta que del disparo rápido. ✦



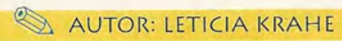
Total destrucción



Una verdadera película de monstruos

HOLLYWOD MONSTERS

DESARROLLADOR	PENDULO STUDIOS
DISTRIBUIDOR	DINAMIC
GÉNERO	AVENTURA GRAFICA
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE


AUTOR: LETICIA KRAHE



De la mano de Dinamic nos ha llegado una de las mejores aventuras gráficas desarrolladas en nuestro país, la cual nos envuelve dentro de una terrible historia en la que los monstruos son los auténticos mitos de Hollywood, pero vistos de una forma mucho más terrorífica. Sin más preámbulos os contaremos en que consiste este Hollywood Monsters de Péndulo Studios.

Péndulo Studios es una desarrolladora madrileña que comenzó en el mundo del entretenimiento con una aventura, seguramente conocida por muchos, llamada "Igor en Uikokahonia". El interface, estilo gráfico y mecánica de aquella aventura nos recordaba mucho al más tradicional estilo y a las pautas marcadas por Lucas en su serie Monkey o Indiana.

Hollywood Monsters es una aventura de última generación, por definirlo de alguna forma. Gráficos en 640x480, secuencias de dibujo animado, multitud de pantallas, un interface rediseñado, una buena banda sonora... La verdad es que promete.

UNA DE MONSTRUOS

Los protagonistas de nuestra historia son dos periodistas que trabajan en The Quill. La historia comienza cuando el jefe de The Quill llama a nuestros compañeros de aventuras a su despacho para contarles que esa misma noche tiene lugar Hollywood Monster, una ceremonia de entrega de premios de monstruos actores que tendrá lugar en la mansión de Otto Hannover, el magnate propietario de los estudios MKO. Nuestra compañera Sue será la que vaya a cubrir el reportaje.





En este momento es cuando nosotros nos hacemos cargo del personaje. Sue llega a la fiesta, pero cuando entra en la mansión de Otto ve que están ocurriendo unas cosas un tanto extrañas, y como periodista, que es, decide ponerse a investigar lo que está pasando. Al llegar al lado oscuro del asunto desaparece como por arte de magia, en este momento entra en acción Ron cuya misión es encontrar a Sue.

HUMOR CASTIZO

Algo que ha marcado en cierta medida las aventuras gráficas desarrolladas en España en los último tiempos ha sido sin ninguna duda la cruda y problemática adaptación del humor "español" a un humor polifacético y recomendado para todos los públicos.

En Hollywood Monstes se aprecia una evolución importante, el humor o por decirlo de otra forma, el guión adaptado se aprecia más "pulcritud" y limpieza que en aventuras anteriores, pero sin embargo hay algo que falla en el ambiente que hace que el jugador no se identifique con algunas de las bromas o situaciones que atraviesan los personajes.

MAMÁ, TENGO MIEDO...

Los gráficos están bastante logrados en general, pero sin llegar todavía al nivel de otras aventuras gráficas similares que llegan de fuera. Es reseñable el hecho de lo que se podría calificar como algunos "defectillos" en el volumen de los personajes, logrando que algunos de ellos sean como pequeños enanos cabezones. En un primer momento, se puede pensar que es una faceta del estilismo gráfico, (al igual que en otras aventuras se abusa de las formas distorsionadas o de los diferentes e irreales tamaños de los personajes u objetos), pero en Hollywood Monsters, lo que se ha conseguido es una pequeña disfunción visual que se acusa a lo largo de todas las pantallas y diferentes personajes y su perspectiva. No logra cuajar el estilo visual en lo que a este liviano aspecto se refiere. Pero es como todo, ya que para gustos están hechos los colores...

Los decorados están trabajados y son bastante vistosos, pero sin llegar a dejarnos con la boca abierta, aunque sin lugar a dudas y reconociendo el mérito de Péndulo, son de lo más reseñable que se ha hecho en España dentro del género de las aventuras gráficas.

El interface de juego es un poco pesado comparándolo con otras de las aventuras que están en el mercado y que entran en competencia directa con la que nos ocupa. Digamos que podía haberse llevado a cabo algo más funcional extrayendo ideas de interfaces similares.

MÚSICA

Algo que nos ha impresionado es que el grupo de música "La Unión" haya hecho una canción para esta aventura, de ella tenemos que decir que nos ha gustado, tiene mucha relación con el argumento de la aventura.







EN CONCLUSIÓN

Podemos afirmar convencidos que Hollywood Monsters es una buena videoaventura, si no brillante, si correcta a todos los niveles. La historia es entretenida, los gráficos bonitos, las animaciones chulas y la banda sonora fantástica, y todo por un precio que realmente barre a cualquier competidor dentro de esa balanza.

Para los incondicionales de las aventuras y para aquellos que se quieran iniciar dentro de este género, Hollywood Monsters es un producto bastante interesante.

Desde aquí, queremos enviar un saludo y una felicitación a los chicos de Péndulo. Una felicitación por ser uno más dentro de los grupos españoles que es capaz de realizar videojuegos de calidad e intentar que crezca en España una industria del desarrollo seria. Mucho ánimo para seguir mejorando como lo han sabido hacer hasta ahora. ✦

DESARROLLADOR	DYNAMIX
DISTRIBUIDOR	SIERRA
GÉNERO	ACCIÓN
LANZAMIENTO	NAVIDADES

AUTOR: DAVID PARAJE

Mechs al poder

EARTHSIEGE 3



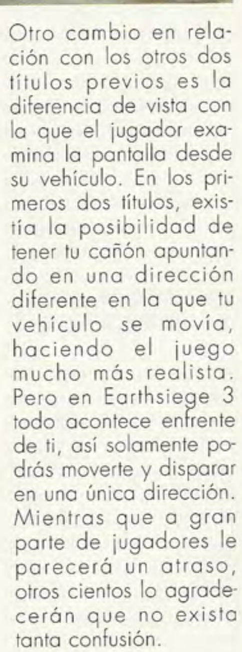
De los fabricantes del original Mechwarrior y Earthsiege 1 y 2 viene el último juego de acción y combate en primera persona: Earthsiege 3: Guerras del futuro. Dynamix ha estado mucho tiempo preparando este proyecto para hacer que Earthsiege 3 sea mejor que los anteriores. La continua duda del hombre o la maquina, una lucha de supervivencia entre ambos.

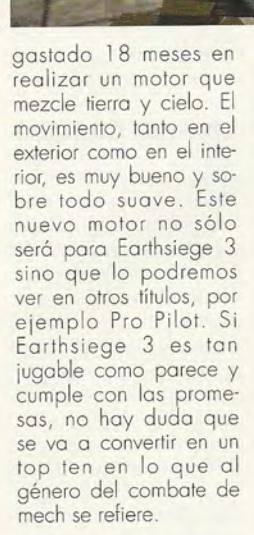
Uno de los cambios que hallaremos en este título, y gracias al esfuerzo que ha hecho Dynamix, ha sido traer una storyline, es decir, un argumento que envuelva al jugador en el juego como no se ha hecho nunca en ninguno de los anteriores.

Puedes jugar al juego de cualquiera de las tres formas siguientes: la Corporación (humanos conducidos a la caza del dólar omnipotente); los Cybrids (robots creados por humanos que han llegado a ser autosuficientes y buscan guardar su propia existencia) y los Rebeldes (humanos que han sido vilipendiados por ambos lados y ya se han cansado).

Las características de cada bando son diferentes, como cabía esperar, e irán mejorando según la raza o según nuestra elección. Armados con poderosos vehículos necesitarás completar 15 misiones (cada una de las cuales es diferente por cada bando con un total de 45 misiones en el juego), así como un par de misiones generadas (10-15 total en el juego). Habrá numerosos tipos de misiones con varios objetivos, combates incluso en ciudades, suburbios y defender y destruir blancos numerosos, como puentes o túneles. Las misiones del azar son posibles gracias a un nuevo motor 3D que permite utilizar la misma misión con un terreno completamente diferente cada vez que juguemos. Así, si usaste un cañón en una ocasión que jugaste para cumplir tu misión no quiere decir que tengas ese cañón la próxima vez, o por lo menos en el mismo lugar.







Earthsiege 3 posee un gran número de vehículos que podremos configurar para ayudarnos a completar las misiones: HERCs, hovercrafts, tanques, aviones RAZOR, y mucho más. Una gran variedad de armas aumentará la fuerza mortal existiendo un poderoso arsenal en tu disposición. Y es que necesitaremos cada ayuda por pequeña que sea para acabar con la amenaza, así en la tierra como en el cielo.

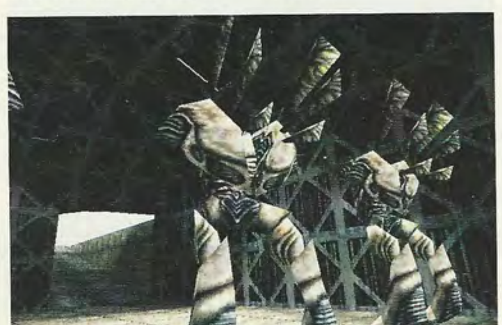
Otro cambio en relación con los otros dos títulos previos es la diferencia de vista con la que el jugador examina la pantalla desde su vehículo. En los primeros dos títulos, existía la posibilidad de tener tu cañón apuntando en una dirección diferente en la que tu vehículo se movía, haciendo el juego mucho más realista. Pero en Earthsiege 3 todo acontece enfrente de ti, así solamente podrás moverte y disparar en una única dirección. Mientras que a gran parte de jugadores le parecerá un atraso, otros cientos lo agradecerán que no exista tanta confusión.

El mejor cambio que veremos en esta nueva parte, Earthsiege 3, será el motor gráfico. Dynamix ha puesto un gran esfuerzo en desarrollar un motor 3D completamente nuevo y ha gastado 18 meses en realizar un motor que mezcle tierra y cielo. El movimiento, tanto en el exterior como en el interior, es muy bueno y sobre todo suave. Este nuevo motor no sólo será para Earthsiege 3 sino que lo podremos ver en otros títulos, por ejemplo Pro Pilot. Si Earthsiege 3 es tan jugable como parece y cumple con las promesas, no hay duda que se va a convertir en un top ten en lo que al género del combate de mech se refiere.

El juego cuenta con cerca de cuarenta vehículos, Hercs incluso, tanques, vehículos del exploración armados, hovercrafts y aviones esperando ser equipados con más de 50 componentes interiores y armas, cómo no, como el sistema del láser Cybrid Clase IV, rifles del plasma, cañones y un largo etcétera. Además de la enorme cantidad de misiones, unas 45 no lineales, EarthSiege 3 puede generar misiones aleatorias y crear terrenos con estructuras y enemigos asimismo aleatorios.

Otra posibilidad es que EarthSiege 3 ofrece una opción de multijugador que a buen seguro será la mejor tarjeta de presentación. Según nos cuentan, no habrá ningún límite definido de jugadores (sí, sí, ni 8 ni 16) en una LAN o en Internet. Y os preguntaréis: ¿todo esto con un Pentium 90? Y Dynamix dice: SI. De todas formas, para ver todos los gráficos con una grandiosa resolución EarthSiege 3 tendrá soporte para 3Dfx, Rendición y tarjetas aceleradoras compatibles con Direct3D.

Sin más, quedamos a la espera de poderos comentar cuán grandioso será el nuevo éxito de EarthSiege 3 y nos vemos en Juez y Jurado. ¡Ah! EarthSiege 3 saldrá, para no ser menos, estas navidades. ✦











La dura competencia

BATTLESPIRE

DESARROLLADOR	BETHESDA SOFTWORKS
DISTRIBUIDOR	VIRGIN
GÉNERO	RPG
LANZAMIENTO	NAVIDADES

AUTOR: DAVID PARAJE

Battlespire será uno de los juegos más ricos en cuanto a acción 3D y role-playing. Con un ambiente oscuro y tenebroso como ningún otro juego, sorprenderá a todos con sus increíbles gráficos y su muy buena jugabilidad. Gracias al nuevo motor, desarrollado principalmente para Battlespire, y las nuevas tecnologías nos dan la oportunidad de explorar inmensos dominios, desde mazmorras hasta grandioso castillos.





Si los anteriores títulos de la serie Elder Scrolls (*Daggerfall* y *Arena*) eran de tu gusto, éste no se te tiene que escapar. Como la mayoría de los juegos RPG, Battlespire posee un complejo y detalladísimo sistema de generación de personajes. Deberemos realizar una peligrosa misión para la cual nos veremos, constantemente, en la obligación de luchar por nuestra vida. Increíbles y mortales monstruos saldrán a nuestro paso y pondrán a prueba nuestro corazón.

ARGUMENTO

Nuestro papel es el de un mago-guerrero cuyo único objetivo será pertenecer a la Guardia Imperial. Para convertirse en un buen guerrero tendrá que viajar a una diminuta dimensión que contiene la Battlespire, la escuela de élite. Cuando nuestro personaje llega a la escuela sólo encuentra destrucción. Una legión de despiadados seres ha acabado y descuartizado a todos los habitantes, ocupando su lugar. Según parece, el Daedra o demonio Príncipe Mehrunes Dagon ha logrado ascender desde el Mundo Inferior y reclama Battlespire como reino propio en la tierra para sí y sus huestes.



Battlespire asombra por sus gráficos, merced a sus detalladas texturas 3D a resolución completa y 16 bits de color. El engine XnGine 3D de Proven te permite explorar inmensos territorios, en seis grados de libertad, desde inquietantes mazmorras a imponentes castillos. También es digna de mención la música digital y los abundantes efectos de sonido.

Gracias al motor gráfico, Battlespire goza de increíbles efectos especiales, incluyendo fuentes de luz dinámicas y efectos de agua transparentes. El motor XnGine fue creado a la hora de desarrollar Terminator: Skynet y ha sido revisado a fondo para realizar Battlespire. Gráficamente, el juego mostraba una calidad casi fotográfica en ciertas situaciones de luz del entorno de mazmorras. El movimiento de los personajes es increíblemente rápido e impecable. Soporta una gran variedad de tarjetas aceleradoras 3D, para asegurar que este inusual realismo se mueva a velocidad adecuada. Actualmente, el juego incluye soporte para los difundidos modelos Voodoo Graphics y Rush de 3Dfx, pero se espera que en su versión final lo proporcione para el resto de aceleradoras comunes en el mercado.

RPG, REAL, PERFECTO Y GENIAL

Battlespire enfatiza el combate ya sea con armas cuerpo a cuerpo o mágico. Por eso, en lugar del argumento clásico de una azarosa búsqueda por unos territorios tan desconocidos para ti como inmensos y en busca de quién sabe qué, como siempre en los juegos de rol, la gracia del juego consiste, simplemente, en sobrevivir. Toda la acción se juega en una perspectiva de primera persona con vistas y movimiento en 3D, dotadas de increíble acción.

Gracias a su condición de RPG, Battelspire posee un detalladísimo sistema de creación de personajes (no existen personajes prediseñados para escoger y podremos moldear a nuestro gusto las características) basado en el sistema de juego de Daggerfall, un argumento y una ambientación muy bien conseguida. Gracias a la experiencia, Battlespire está dotado de una inédita interacción entre la multitud de personajes y escenarios que conforman el mundo virtual en que se desarrolla la acción, poseyendo además el jugador no pocos hechizos.

CARACTERÍSTICAS

Una muy rica ambientación basada en la serie de Elder Scrolls. Brillante y detallados escenarios en 3D, desde siniestras mazmorras, castillos y una interactividad sin precedentes. Asimismo, posee una completa libertad de movimientos y vistas desde una perspectiva en primera persona, alta resolución y mundos renderizados. Increíble y completísimo sistema de combate, con armas o mágico. Por otro lado, es un juego con muchísimos monstruos, como los muertos vivientes, un sistema de creación de personajes perfecto, en donde podrás diseñar a tu héroe como siempre has querido. Efectos especiales maravillosos, incluidas luces dinámicas o transparencias, opciones de multijugador incluso con opciones de un equipo contra el ordenador, un equipo contra otro equipo o *Deathmach* vía red o Internet. ✦





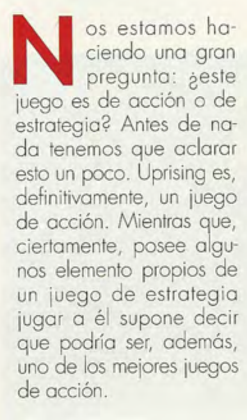
DESARROLLADOR	3DO
DISTRIBUIDOR	PROEIN
GÉNERO	ACCION Y ESTRATEGIA
LANZAMIENTO	NAVIDADES

AUTOR: DAVID PARAJE

La mezcla explosiva de Quaker & Conquer

UPRISING

Uprising es el nuevo lanzamiento de las Navidades dirigido y destinado a un gran número de personas. Con una cantidad inhumana de juegos de estrategia y otro tanto de arcades 3D por fin surge un juego capaz de combinar a la perfección los dos estilos. ¿Será bueno mezclarlos o será mejor dejar las cosas como siempre?



Nos estamos haciendo una gran pregunta: ¿este juego es de acción o de estrategia? Antes de nada tenemos que aclarar esto un poco. Uprising es, definitivamente, un juego de acción. Mientras que, ciertamente, posee algunos elemento propios de un juego de estrategia jugar a él supone decir que podría ser, además, uno de los mejores juegos de acción.

Sin duda, Uprising es un juego de acción en primera persona sobre un tanque en un próximo futuro. El argumento (poco original) es el ya conocido: unos rebeldes (los malos) están tomando por la fuerza todos los planetas e intentando convertirse en un Imperio muy poderoso. Y es justo aquí donde entra nuestro personaje y su maravilloso tanque, o al menos una mezcla entre tanque y cuartel central. Usando la nueva tecnología existente y un mucho de imaginación, nuestro personaje será teletransportado a la superficie de un planeta para llevar a los nativos a nuestro lado y expulsar al Imperio del planeta, y así, planeta a planeta, acabar por completo con la sumisión enemiga.

Y es en este momento donde surge la pequeña discusión de si Uprising es un juego de estrategia o de acción. Mientras nuestro personaje pasea por la superficie del planeta se encontrará con algunas zonas del mapa donde podremos empezar a construir como si de un *Command & Conquer* se tratase. Podremos crear factorías para construir nuestra infantería, tanquees, AAVs (aviones de combate), bombarderos y todo eso. También podremos crear edificios capaces de extraer energía del suelo y convertir toda esta energía en recursos. Seguro que os suena todo esto ¿verdad?





Una vez que tengamos preparadas nuestras naves para atacar y después de haber elegido una táctica de acuerdo con la situación (no siempre mandar diez mil tíos contra los enemigos es la mejor opción, aunque casi siempre funcione) tan solo queda transportar las tropas al lugar elegido y prepararse para el caos.





El objetivo de la mayoría de las misiones es simple: acabar con toda la resistencia. Generalmente el medio más fácil de hacerlo será construir una base y con nuestras tropas atacar la base enemiga. Una vez que acabemos con la resistencia nos moveremos hacia otros puntos del mapa. Expandirse o morir, esa sería la idea de Uprising.

Nuestro tanque (o Wraith) es un pequeño destructor con ruedas y lleva láser y misiles como para acabar con una base por si solo. Inicialmente partiremos con las armas básicas pero, a medida que vayamos progresando en el juego, o sea cada vez que acabemos una misión con exito, añadiremos nuevas armas a nuestro arsenal. Aunque el Wraith no es exactamente igual que un tanque normal, reacciona de igual manera a la mayor parte de las acciones que un tanque puede hacer.

EN CONCLUSIÓN

Sin duda alguna Uprising será un juego que gustará a un gran número de personas al tratarse de un buen juego tanto de acción como de estrategia. El juego de acción es bastante bueno, pues la sensación de estar en el combate está muy lograda; podemos ver a nuestros enemigos en el campo de batalla, ver cómo caen a nuestros pies después de recibir un gran impacto, ver cómo la infantería carga contra la base enemiga e intenta tomarla, etc, etc.

No sólo los aficionados a *Quake* podrán disfrutar con Uprising, sino que los aficionados de *Command & Conquer* también sabrán apreciar y disfrutar con la estrategia de Uprising. Quizá siente cátedra y consiga que los estrategas se pasen a los juegos de acción y los "quakeros" y demas accioneros o accionistas se pasen a la estrategia. Cosas más raras se han visto. ✦





De nuevo en el espacio

X-COM: INTERCEPTOR

DESARROLLADOR	MICROPROSE
DISTRIBUIDOR	PROEIN
GÉNERO	ESTRATEGIA 3D
LANZAMIENTO	NAVIDADES

AUTOR: DAVID PARAJE

Microprose está a punto de sorprendernos con otro título de su grandiosa saga X-COM; esta cuarta parte es X-COM: Interceptor. Mientras que las tres primeras secciones estaban basadas en un juego de estrategia por turnos contra diversos enemigos provenientes de otros planetas, Interceptor promete traernos una nueva modalidad a un nuevo nivel de combate espacial.

Después de la continua degradación de nuestro planeta Tierra debido a las continuas guerras y batallas contra los alienígenas (*X-COM: UFO Defense and X-COM: Terror From the Deep*), los humanos han empezado a buscar minerales y otros recursos que les hagan salir de su actual miseria, en las lejanías del espacio. Sin la posibilidad de estos recursos, la mayoría de los expertos creen que la construcción de la ciudad "Mega-Primus" nunca será posible.

Allá en las profundidades del espacio, perdida entre un millón de estrellas, se localiza una región denominada la Frontera. Esta zona es bien conocida y posee docenas de estrellas ricas en materiales necesarios por los humanos para sobrevivir. Rápidamente, y al enterarse de estas nuevas posibilidades, hordas de naves espaciales despegan desde la Tierra en busca de lo que será su nueva tierra prometida, el nuevo paraíso.

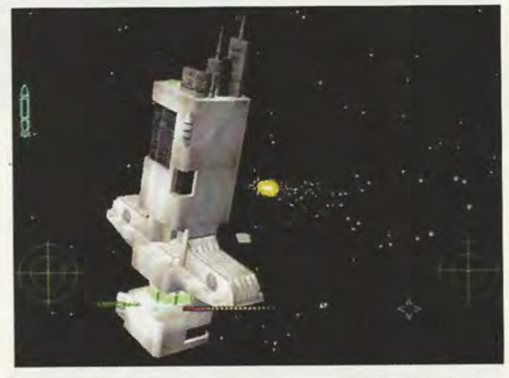
Miles de naves, cruceros y otros tipos se dirigen de inmediato a las nuevas estrellas sólo para darse cuenta de que éstas están ya colonizadas por los alien. Un nueva raza alienígena que se está preparando para un nuevo y devastador ataque. Una vez más, el futuro de la Humanidad está en tus manos y en las de las unidades de combate extraterreste (*Extraterrestial Combat Unit*), que deberán luchar contra los alienígenas, otra vez, en el misterioso espacio.

La tierra está sin recursos minerales. Habrá que combatir contra los Alien para conseguirlos

Los fans del original X-COM estarán encantados con esta nueva versión, pues volverán a sentir toda la acción de un buen juego con el manejo de recursos y tecnología. Lo primero que deberemos hacer será diseñar y construir una base remota desde donde ordenar nuestras tropas y controlar nuestros recursos. Para financiar toda esta actividad necesitaremos, cómo no, dinero. Defiende los puestos que lo necesiten y pagarán un buena cantidad de monedas. Cuanto mejor defiendas los puestos mejor pagarán. Cuanto más dinero tengas, mejor y más deprisa podrás mejorar las características de nuestras naves y, sobre todo, podremos avanzar tecnológicamente.

Además de la búsqueda, para así avanzar tecnológicamente, podremos capturar naves alienígenas y, de esta manera, recoger los objetos que se desprendan de las naves destruidas. Otra forma de incrementar nuestras posibilidades es interceptar las transmisiones alienígenas y estar a la última de sus planes.





Gracias a las investigaciones realizadas podrán tener el control de tres diferentes naves: nave de combate ligero, nave de combate medio/bombardero y el bombardero pesado. La nave de combate ligero se usa para librar a la base y para proteger los puntos de defensa (dinero). La nave de combate medio y el bombardero pesado son para el combate directo, el combate contra los alien.

Microprose ha intentado incluir una grandiosa cantidad de armas nuevas: minas, armas de asalto, misiles. Mientras progresamos tecnológicamente podremos ir aumentando las capacidades de nuestras naves y mejorar los sistemas de búsqueda, sensores, mejores escudos y mayor armamento.

Toda la acción de este juego se desarrolla bajo un perfecto motor 3D diseñado específicamente para Interceptor. Visto lo visto, gráficamente, Interceptor es bastante parecido a los últimos *Wing Commander* y *X-Wing Vs Tie Fighter* y, al igual que ellos, cuenta con gráficos bastante buenos y grandes (podéis observarlo en los Screenshots). Las campañas serán mucho más dinámicas que nunca y el desarrollo de una misión afectará al desarrollo de la siguiente.

¿DEATHMATCH?

Si te apasionan los juegos en red, Interceptor está contigo. Una característica que hará las delicias de los forofos es que se ha previsto, dentro de los aspectos multijugador, el modo deathmatch. Cada uno de los jugadores tendrá la oportunidad de enfrentarse a otros pilotos humanos (como una guerra civil). Desafortunadamente no podremos tomar el papel de los alienígenas, al menos de momento. ✦





DESARROLLADOR	MEGAMEDIA
DISTRIBUIDOR	PROEIN
GÉNERO	ACCIÓN 3D
LANZAMIENTO	SIN DATOS

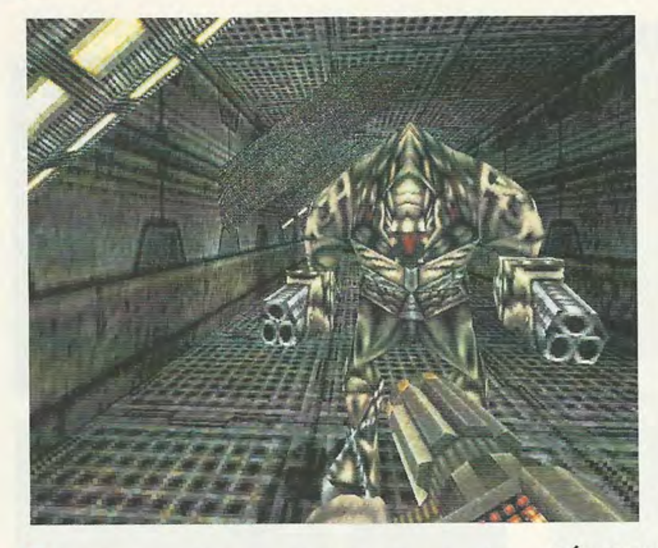
AUTOR: ÁNGEL FRANCISCO JIMÉNEZ

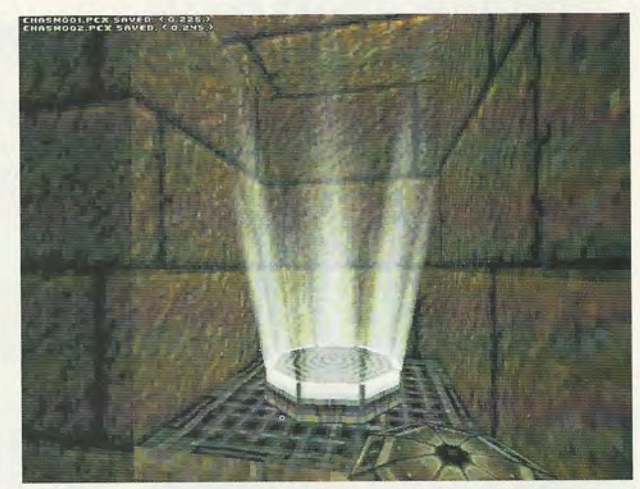
Más violencia en 3D

CHASM: THE RIFT



Preparen todo tipo de armas y escudos defensivos. Agachen las cabezas y tengan a punto el fusil porque por enésima vez la Tierra se enfrenta a una invasión alienígena. Chasm: The Rift es la excusa perfecta para que la sangre de estos repelentes monstruitos salpique todas las bases militares del planeta.





Típico teletransportador de juego 3D.

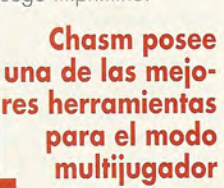
Imagina una época más o menos cercana pero siempre futurista en la que los científicos han descubierto el viaje en el tiempo. Pero tras una serie de exitosos experimentos, algo empieza a salir mal. Las máquinas que controlan el proceso se han vuelto locas. Las flechas del tiempo no tienen dirección alguna y en medio de todo el caos han surgido una serie de bichos y monstruos a cada cuál más repelente y peligroso cuya única distracción es merendarse las tripas de los pobres humanos. ¿Te suena el argumento, verdad? A nosotros también. Y si puedes apostar que es alguna expansión del *Quake* perderías, porque se trata de un juego totalmente nuevo: CHASM.

Aunque nuevo, entre comillas, porque el guión está ya más visto que las películas de Indiana Jones y lo que hay que hacer también: matar, matar y matar.

Entonces ¿qué podemos encontrar de nuevo en CHASM? A decir verdad, nada, pues los programadores de este juego han querido reunir todo lo bueno que se ha podido encontrar en los clásicos del género, así que de momento, originalidad, cero.

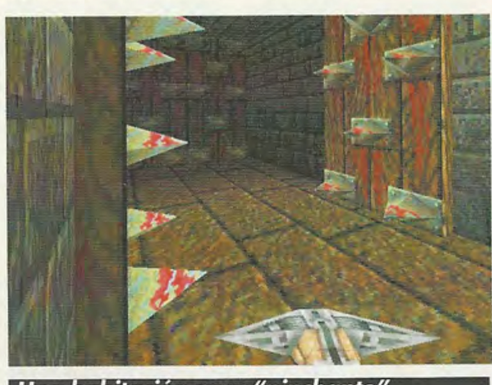
SÓLO TENGO UN 486, PERO QUIERO MATAR

Sí, este título es cierto. Todavía existen muchas máquinas en nuestro país dedicadas a la noble tarea del juego que están basadas en un sistema 486. Podéis decir los complacientes poseedores de un Pentium MMX que ahora la actualización está tirada de precio y por unas cien mil pesetillas de nada, tienes una máquina alucinante. Es cierto, pero no todo el mundo tiene la capacidad de permitirse gastar ese dinero. Muchos chavales con la excusa de tener un ordenador para estudiar, cuando en realidad tenían el secreto deseo de jugar al *Quake*, se quedaron con una máquina no muy potente para correr a la perfección cualquier juego 3D, pero que funcionaba de sobra con la multimedia "que te enseña matemáticas" o editar cualquier trabajo y luego imprimirlo.

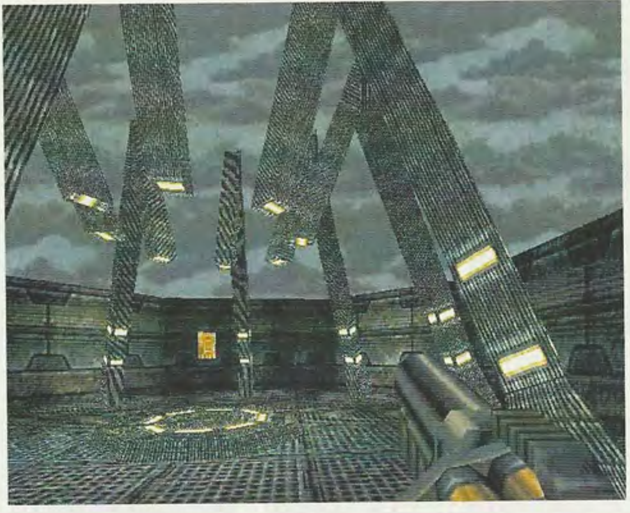


Chasm posee una de las mejores herramientas para el modo multijugador

Pues para todos aquellos desdichados que no están a la última, Chasm puede ser su salvación. Ya hemos comentado que es un juego que recoge toda la filosofía de *Quake* y sus hermanos, pero que corre en un 486 más o menos decentillo, como es el caso del DX2-66 Mhz, un modelo muy común en nuestro país. La única limitación es



Una habitación muy "pinchante".





Una recortada le hará comportarse bien.

que si no quieres pisar huevos debes jugar en modo VGA (320 x 200). No verás lo mejor en gráficos, aunque matarás sin tener que dar pantallazos continuamente. Otra tema ya sería la memoria. 8 Mb es lo mínimo para jugar pero, más que velocidad del procesador, necesitarás 16 Mb de RAM para un correcto funcionamiento.

De todas formas, olvídate de la configuración 486 si quieres jugar en red, pues ya los requerimientos se disparan a un Pentium 100 con 16 Mb de RAM. ¡Ah, vaya descuido! también puedes jugar en red. Tienes a tu disposición los siguientes medios: módem, puerto serie, IPX (para gloriosas partidas en la red local de la oficina) y TCP/IP, si no te importa abultar tu factura telefónica gracias a Internet.

AL MENOS, TODO CONTROLADO

Todo el mundo sabe que la gracia de todos los juegos 3 D es el modo multijugador. No es lo mismo matar a un conjunto de sprites o lo último en personajes multipoligonales controlado por la máquina, que al mismo gráfico pero controlado por tu compañero de mesa o de alguien que nunca hayas visto y que vive a miles de kilómetros de tu casa. Es, en estos casos, cuando la adrenalina se dispara, los ojos se vuelven rojos y el único deseo es matar. Para esto se crearon los modos multijugadores y Chasm sí va a depararnos algunas sorpresas en este aspecto.

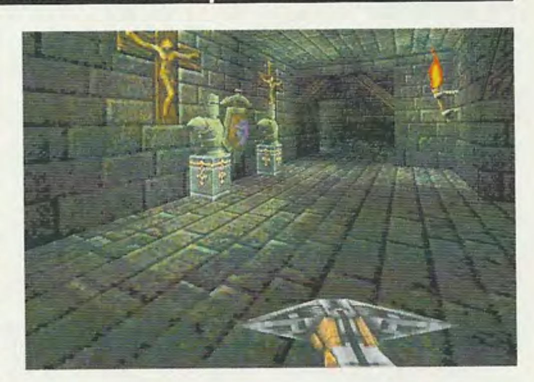
Todas las armas tienen una animación especial

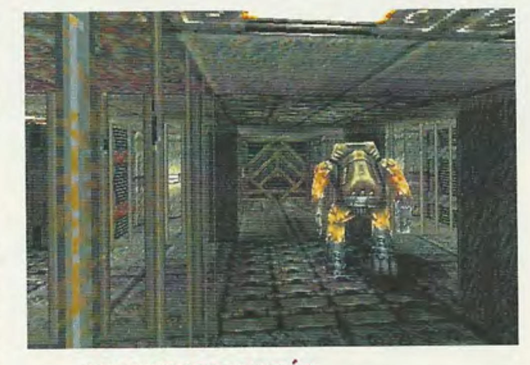
De momento, la más original es la que se refiere a una de las opciones del modo servidor. En este modo, el ordenador que actúa de servidor en una partida multijugador no puede entrar en la acción. A cambio, se puede activar la función *Network Monitor*. La pantalla se divide en cuatro partes y en cada una de ellas, se muestra la acción de cuatro jugadores y el número de "frags" que llevan.

Esto es un detalle bastante simpático: ver el desarrollo de una partida a través del servidor, pero lo más importante es que la persona que se encuentre a cargo del servidor tiene la capacidad de introducir trucos en la red. Y no se trata de trucos del montón. Exceptuando el de "Dios", ¿qué te parece que cuando estés en la última, el colega que esté en el servidor te dé todas las armas y te suba el escudo al máximo? Pues se puede hacer en CHASM, con lo cual, las partidas en modo multijugador cobran una nueva dimensión, en la que el servidor es el amo absoluto de la partida.

Así que pese a su falta de originalidad, CHASM es un título que dará mucho que hablar en este mundillo de los juegos por red. Además, promete ser bastante difícil para el jugador que se atreva con él en solitario, algo así como los enigmas del *Hexen II* y su dificultad estará lo más ajustada posible para que todo el mundo pueda enfrentarse con éxito a este rival-clon de *Quake*. ✦

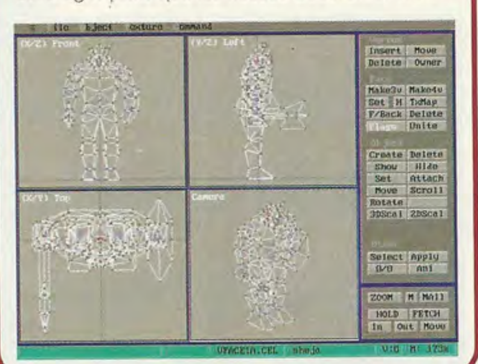






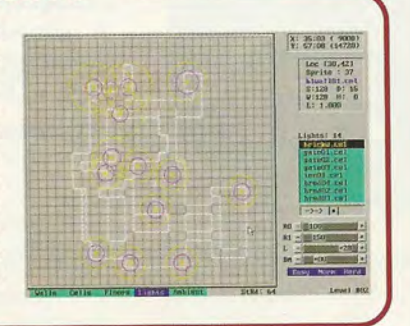
ALTA TECNOLOGÍA

Para la creación de cada uno de los monstruos de Chasm se han utilizado modelos de más de 400 polígonos. Pero donde más se ha trabajado ha sido a la hora de desarrollar una verdadera Inteligencia Artificial para los enemigos. Ya no se trata de esquivar disparos y que ellos corran más que tú, sino que dependiendo del arma que portes en un momento determinado reaccionarán de una u otra forma. Si te ven con el fusil del comienzo, pues irán a cazarte, pero se lo pensarán más de dos veces como lleves el lanzamisiles o la ametralladora. Tampoco es que salgan corriendo, sino que utilizarán otra estrategia para que tus huesos decoren el suelo.



NO PODÍA FALTAR UN EDITOR

Como todo buen juego de acción 3D que se precie, no podía faltar un editor de escenarios, con el cual los diseñadores dan rienda suelta a su perversa imaginación. Estas herramientas son de inestimable ayuda a la hora de realizar cientos de nuevos niveles para futuras expansiones así como para guardarlos en Internet y que todos los usuarios se los bajen. De esta forma, se mantiene la expectativa del juego ante el público y conseguirá más tiempo de vida.



DESARROLLADOR	CRACK DOT COM
DISTRIBUIDOR	POR CONFIRMAR
GÉNERO	STRATEGIA/ACCION
LANZAMIENTO	PRIMAVERA 98

AUTOR: DAVID PARAJE

Un cañón impotente

GOLGOTHA

Crack Dot Com, una pequeña compañía fundada en Texas cuyo único título conocido fue Abuse está en marcha. Golgotha, su nuevo lanzamiento, promete cambiar por completo todo, un juego con un perfecto argumento (increíble y detalladísimo). Ahora bien, ¿tendrá toda la historia que rodea a Golgotha la suficiente fuerza como para llevarle a los primeros puestos?

Golgotha, el monte donde Jesucristo fue crucificado, es el título para este increíble híbrido de acción y estrategia. La mayoría del tiempo de desarrollo de Golgotha se utilizó en producir un buen argumento. Cada una de las 40 ciudades por las que podremos pasar durante el juego tiene una fuerte historia. Quitando la introducción del juego, toda la historia está contada usando el mismo motor 3D que el juego, mientras que la secuencia de introducción ha sido contada como un libro de cómic antiguo, un cómic con voces y música.

HISTORIA

La historia de Golgotha comienza en el año 2048, siete años después del desarme mundial de armas nucleares. Después de que todos los misiles y demás cabezas nucleares fueron desactivadas, la gente esperaba poder vivir en paz y armonía, pero no fue así. Todas las antiguas superpotencias se empezaron a poner nerviosas y comenzaron a desconfiar las unas de las otras. Contando con estos pequeños problemas, la mayoría de las ciudades empezaron a aliarse unas con otras, formando capitales mayores hasta que llegaron a convertir tres poderes mayores: European Community (Europa), Asian Community (Asia) y American Alliance (América) que fueron asignadas como las tres superpotencias.

Durante unas excavaciones de investigación en Gólgota (Israel), un arqueólogo americano es asesinado coincidiendo con el año de elecciones. El presidente de la Alianza Americana decidió, de forma fría, que tendrían que vengarse. Habría que acabar con los asesinos de dicho arqueólogo. Mientras, la Comunidad Europea está en total desacuerdo con el desenlace que se le presenta, por ello ha pedido a la Alianza América que deben frenar su ataque si no quieren ser invadidos. Obviamente la Alianza Americana no aprecia esto e informa a los líderes Asiáticos sobre posibles tácticas. Ellos podrían atacar Alemania y, desde allí, seguir conquistando otras zonas.

Como podéis observar se montó el lío padre; una espiral infernal. Y es aquí donde empezamos: como líder de los marine se nos ha asignado destruir la ciudad iraquí desde donde los terroristas empezaron todo. Una vez que llegamos a la pequeña ciudad empezamos a pensar que algo extraño ha ocurrido; la ciudad está derruida y no tiene ni la menor resistencia posible. Esta situación es muy singular y avisamos a las demás potencias. Los Europeos piensan que es una trampa y atacan América, y las fuerzas Asiáticas atacan Europa. La tercera Guerra Mundial acaba de empezar.







¿CÓMO FUNCIONARÁ?

¿Qué podemos decir de un juego cuando en éste ha trabajado gente de la talla de Dave Taylor? El diseñador del juego ha sido Dave Taylor conocido, como sabréis, por haber participado en *Doom* y *Quake*. Jonathan Clark, programador jefe, ha sido el responsable de desarrollar el increíble motor. Así que, como podéis ver, no estamos hablando de un juego hecho por unos desconocidos sino por auténticos genios del desarrollo del videojuego. El motor es esencialmente 3D y soportara Direc3D vía DirectX 5.0, OpenGl, Glide, y otras arquitecturas 3D. Además, nos ofrece la posibilidad de jugar a Golgotha bajo Linux y posiblemente bajo otros sistemas Unix. El nuevo motor que utilizará Golgotha soportará 24bit de color, 512x512 mapas de textura (con *mip-mapping* por software o hardware) y otras muchas novedosas tecnologías, aparte de sonido 3D sound vía Aureal's A3D y DirectSound3D. El sonido y la música son una parte muy importante en el juego y en cada una de las 40 ciudades del mismo escucharemos una diferente banda sonora que, por supuesto, va a depender de la ciudad en la que nos encontramos. Los efectos de sonido están sacados directamente de la maquinaria militar.

Otra característica de Golgotha es la posibilidad de programación (al igual que *Abuse*) por medio de las famosas DLLs (*dynamically loadable*). Estas Dlls permitirán, a los astutos programadores, cambiar el rumbo o el modo del juego. Además, y dado que estas posibles modificaciones se podrán hacer en tiempo real, no tendremos que reiniciar la partida para que los cambios surtan efecto.

El juego en sí podría describirse como un cruce entre estrategia en tiempo real con un poco de juego de acción en primera persona. Controlaremos, desde la perspectiva de la primera persona, un super tanque desde el que colocaremos y comandaremos al resto de unidades. Así que, mientras estamos conduciendo nuestro mega tanque podremos estar dando órdenes mediante una vista de control táctico al resto de nuestra escuadrilla. Todo se ejecuta en tiempo real por lo que tendremos que tener mucho cuidado. ✦





PRIMER CONTACTO · GOLGOTHA

LANDS OF LORE II®
GUARDIANS OF DESTINY™

YA DISPONIBLE VERSIÓN INTEGRA EN CASTELLANO



Imagina un mundo de intensa belleza y peligro mortal, donde el más ligero movimiento puede desencadenar acontecimientos de proporciones cataclísmicas, milagrosas huídas o letales batallas. Contempla el resurgimiento de ciudades mágicas desde las profundidades del océano. Entra en las misteriosas cavernas de las ruinas Dracoides. Descubre espantosos altares y presencia ceremonias secretas jamás antes contempladas. Lleva a Luther en su búsqueda de la arcana magia que finalmente le libere de su oscura genealogía.

Así es el mundo de Lands of Lore: Guardians of Destiny. Ambientado en un entorno interactivo, este juego de rol/aventura en tiempo real ofrece gráficos 3D en alta resolución perfeccionados a lo largo de varios años de desarrollo.

HAZTE Virgin PARA TODA LA VIDA.



VIRGIN INTERACTIVE ESPAÑA, S.A. Hermosilla, 46. 2° D. 28001 MADRID.
En Internet: http://www.virgin.es. TEL. HOT LINE: (91) 578 13 67

DESARROLLADOR	SIR-TECH
DISTRIBUIDOR	VIRGIN
GÉNERO	ESTRATEGIA
LANZAMIENTO	PROXIMAMENTE

AUTOR: DAVID PARAJE

Con los brazos abiertos

XFIRE

En un mundo destrozado, hecho pedazos, a punto de la desaparición inclusive, siempre surge una persona capaz de alimentar las esperanzar de la gente; un héroe, tú.





En un planeta muy lejano dos unidades mantienen una poderosa lucha para crear un nuevo futuro en las ruinas de un antiguo Imperio. Los *Genetics* (¿Genéticos?) rechazan los avances tecnológicos y los tachan de peligrosos para la Humanidad. Mientras tanto, los *Puritans* (¿Puritanos?) creen que la tecnología es la única esperanza de levantar el Imperio perdido. Cada lado tiene sus propios pensamientos así como sus propias estrategias, puntos fuertes, puntos débiles y unidades especiales. Ya sólo queda decidirse por un bando u otro, Genéticos o Puritanos, en una batalla sin cuartel en la que sólo quedará uno.

XFire combina a la perfección gráficos impresionantes, innovadores modos de batalla en multijugador y detalladas campañas para un solo jugador con una acción trepidante. Nuestros personajes correrán como auténticos posesos a través de niveles con una calidad gráfica impresionante. El ángulo de visión será isométrico para así poder ver, con claridad, todo el nivel.



Espectaculares efectos de luces y colores en escenarios y sobre todo en las explosiones. Además, posee una gran cantidad de criaturas perfectamente diseñadas. La elección de un bando u otro dependerá de si preferimos luchar utilizando la genética para crear grandes mercenarios o utilizar las últimas novedades tecnológicas para conquistar el Universo.

MAXIMA ACCIÓN

XFire seguro que resultará definitivo en cuanto a juegos de acción se refiere. Imaginaos que entráis en una habitación corriendo como poseídos, disparando sin ni siquiera saber a qué narices estáis apuntando; tienes que esconderte detrás de la esquina que coges a mano derecha, tranquilizar a tu desbocado corazón que se quiere salir del pecho y seguir buscando a tus enemigos. Xfire es, sobre todo, un juego de acción que se desarrolla a una velocidad trepidante. Prepárate para ver las mejores explosiones hasta el momento, grandes batallas en largos y oscuros túneles y todo ello con fantásticas cut-scenes. Joystick Sidewinder y Force Feedback son también soportados por Xfire.

Además, XFire cuenta con una gran cantidad de escenario; se acabó eso de siempre la misma escena con una tontería más. Planetas enteros por investigar, naves espaciales, cavernas e incluso fortalezas.

Espectaculares efectos de luces y colores en escenarios y sobre todo en las explosiones

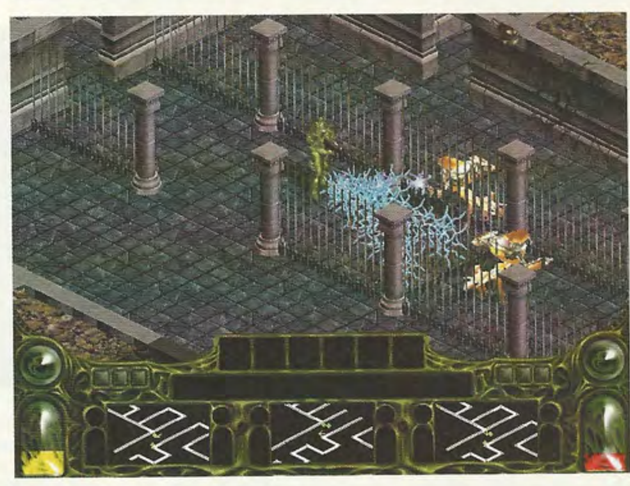
Tendremos la posibilidad de completar dos campañas enteras, así como jugar en cualquiera de los dos bandos para conseguir el control del Universo. Además y si nos cansamos de las campañas podremos jugar en el servidor dedicado de Xfire, participar en torneos on-line o simplemente acabar con todos los que se nos crucen por nuestro camino, ya sean amigos o enemigos, de













Planetas enteros por investigar, naves espaciales, cavernas e incluso fortalezas



nuestro país o de cualquiera. Asimismo, nos han prometido que podremos bajarnos de Internet nuevos gráficos y nuevos niveles periódicamente. Si con todo esto no quedas conforme siempre puedes utilizar el generador de misiones aleatorio. Tu decides.

XFIRE: MULTIPLAYER

XFire en la red, además del usual módem, red LAN, cable serie, XFire tendrá un servidor dedicado por completo, un lugar donde se podrán jugar cientos de juegos. Utiliza este servidor para participar en torneos, visitar chat rooms (lugares de charla) y participar en gigantescas campañas. Gracias al servidor de Xfire siempre habrá otra forma de jugar, aparte de la posibilidad de bajarse nuevas características, armas, gráficos y niveles completos. ✦





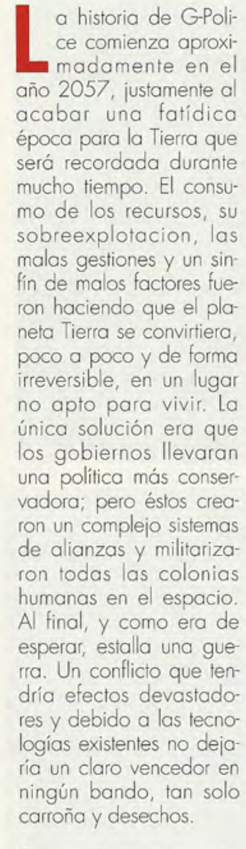
DESARROLLADOR	PSYGNOSIS
DISTRIBUIDOR	ELECTRONIC ARTS
GÉNERO	SIMULADOR
LANZAMIENTO	NAVIDADES

AUTOR: DAVID PARAJE

Verlo para creerlo

G-POLICE

Psygnosis está en uno de los puntos más álgidos de la historia. Su último estreno se llama G-Police, un increíble simulador de helicóptero que, gracias a su grandiosa calidad gráfica y demás características adicionales y un muy buen argumento, será uno de los boom del mercado estas navidades. Un aplauso para los chicos de Psygnosis y para Electronic Arts.



La historia de G-Police comienza aproximadamente en el año 2057, justamente al acabar una fatídica época para la Tierra que será recordada durante mucho tiempo. El consumo de los recursos, su sobreexplotacion, las malas gestiones y un sinfín de malos factores fueron haciendo que el planeta Tierra se convirtiera, poco a poco y de forma irreversible, en un lugar no apto para vivir. La única solución era que los gobiernos llevaran una política más conservadora; pero éstos crearon un complejo sistemas de alianzas y militarizaron todas las colonias humanas en el espacio. Al final, y como era de esperar, estalla una guerra. Un conflicto que tendría efectos devastadores y debido a las tecnologías existentes no dejaría un claro vencedor en ningún bando, tan solo carroña y desechos.

Éste es el momento para que las grandes compañías con, todavía, gran capital decidan tomar el poder de la Tierra y así intentar evitar males mayores. Con un único interés, solamente basado en ser todavia un poco más ricos, explotan a las corporaciones aún en pie y, poco a poco, les quitan el poder. Una vez despojados todos los gobiernos de sus poderes políticos y militares se funda una única fuerza policial conocida como G-Police.



La acción se desarrolla en Calisto, la luna más rica en minerales de Júpiter

El objetivo fundamental de la nueva fuerza de choque creada es mantener el orden en las nuevas colonias que, poco a poco, se han ido formando. Los componentes de la G-Police no son gente muy simple, sino antiguos combatientes que tratan de huir de su pasado.

Es aquí justo donde entramos en acción con Jeff Slater un piloto de guerra que pilotaba un Havoc AG60 (el mismo helicóptero que pilotaremos ahora). Cuando por fin la guerra acabó, fue reclutado por la G-Police en una de las lunas de Jupiter, concretamente en Calisto, y de esta manera poder acabar con el misterio de la muerte de su hermana, una oficial de la G-Police que se suicidó; pero Jeff no piensa lo mismo.

EL JUEGO

Consta de más de 40 misiones divididas en cuatro grandes campañas. Cada una de ellas transcurre en diferentes domos de las colonias especiales. Estos domos son recintos completamente cerrados y cuyos límites no pueden ser rebasados. Hay una gran variedad de domos: urbano, agrícola, industrial, etc. Y en cada uno de los escenarios todo se puede romper, los edificios más grandes caerán con estas bombas e incluso los peatones tendrán que tener mucho cuidado.

Lejos de convertirse en otro matamarcianos en 3D, G-Police combina a la perfección la acción y el combate con la estrategia. Gracias al estupendo trabajo realizado con el argumento, la gran cantidad de secuencias de vídeo (que nos introducirán en cada misión y nos harán sentirnos en el juego), la tecnología 3D aplicada hacen de G-Police un juego muy variado, divertido y, en general, estupendo.

Las primeras veces que juguemos a G-Police empezaremos de novato, esto es, se nos encargarán misiones muy básicas para, poco a poco, vernos envueltos una auténtica guerrilla. Destrozar almacenes clandestinos, descarrilando trenes, servicio de escolta (y no de Lady Di), destrozando fábricas, etc. Poco a poco y a medida que vayamos realizando nuestras misiones iremos mejorando como pilotos y nuestra nave se verá también gratificada.

CALIDAD ESTUPENDA

El apartado tecnológico de G-Police es más que aceptable, es estupendo. Los gráficos que presenta son de una calidad excelente. El buen aprovechamiento de la tecnología 3D existente hoy día junto con su espectacular sonido nos hacen sentir como en el mejor cine, viendo la mejor película y con los mejores efectos especiales. Texturas, animaciones, iluminación, movimiento, velocidad, todo. Como ya hemos comentado G-Police es estupendo en la versión con 3Dfx, pero también tiene buena pinta sin ella, así que no hay que preocuparse si todavía no tenemos una. También, y para los ricachones todopoderosos, existe una versión especial que sólo funcionará con un Pentium II (¡toma ya!). ✦





¿Lo último en carreras?

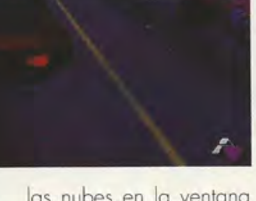
ULTIMATE RACE PRO

DESARROLLADOR	MICROPROSE
DISTRIBUIDOR	PROEIN
GÉNERO	SIMULADOR DE CARRERAS
LANZAMIENTO	PRIMAVERA 98

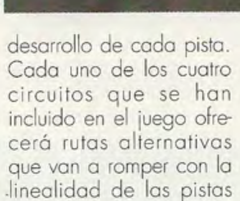
AUTOR: DAVID PARAJE

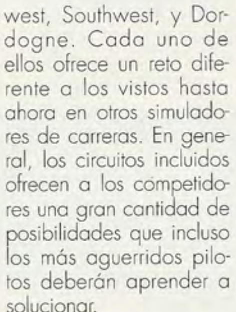
Cuando hablamos de simuladores de carreras nos vienen a la mente algunos títulos que han hecho famosos este tipo de juegos: Nascar, Indy car o Need For Speed, o incluso la serie de Test Drive. Los desarrolladores de Kalisto Technologies nos revelan un nuevo titulo que, aunque no poseerá todos los coches originales y con licencia, se parece mucho, gráficamente, a los títulos antes mencionados.











Ultimate Race Pro se etiqueta como un nuevo juego de carreras de gran acción para PC que pondrá a los jugadores a las ruedas de coches rápidos y permitirá conducir en un ambiente muy realista. Visto lo visto de este nuevo juego, Ultimate Race Pro posee un nuevo motor gráfico capaz de estar en la cima y batir a sus predecesores.

Los gráficos son de lo mejor visto hasta ahora en un juego de carreras. Con el soporte directo de algunas de las más populares tarjetas aceleradoras 3D, Ultimate Race Pro es capaz de dar velocidades muy superiores a los demás, manteniendo una muy buena calidad gráfica. Uno de los muchos aspectos asombrosos de los gráficos son las distancias a las que se dibuja. Realmente presenta en pantalla lo que estamos viendo y no se dedica a adornar con filigranas, como hacen otros juegos, para demostrar que poseen una gran tecnología. Asimismo, posee un color ajustable (256 a 65.000 colores) y resolución de la pantalla (hasta 1024 x 768), reflexiones del cielo, proyección de la tierra, salpicaduras de barro, chispas, derrapes, lluvia, tormenta, y efectos de niebla. De todo tiene este juego.



Hay un técnica de niebla aplicada en la distancia para ayudar en los efectos visuales y pronunciar las separaciones a la hora de visualizar en pantalla. En Ultimate Race Pro, funcionan de maravilla. Otro efecto gráfico de gran relevancia es la conducción nocturna. El efecto producido por los faros de nuestro automóvil es grandioso y, lejos de producir auténticas barbaridades como hemos visto en otros juegos, se asemeja bastante a la realidad. Otra cosa que se puede ver mientras conducimos por la noche es la reflexión de las nubes en la ventana traseras cuando estamos en esta vista.

¡TAL CANTIDAD DE DETALLES ASOMBRA!

Hay muchos más efectos visuales que rodean a este nuevo título, entre ellos, el lanzamiento de sombras realistas de cada objeto, incluso de los coches que están en carrera. Cada circuito incluido en el juego ha sido construido con todo lujo de detalles; por ejemplo, en un circuito podremos atravesar lo que parece ser el Golden Gate en medio de una gran tormenta (con efectos de relámpagos y todo). En cambio, en otras carreras podemos ver cosas como góndolas o barcos a lo largo de una costa.

Si hay algo que realmente se asemeja a la realidad es debido a la atención puesta en el desarrollo de cada pista. Cada uno de los cuatro circuitos que se han incluido en el juego ofrecerá rutas alternativas que van a romper con la linealidad de las pistas en 16 diferentes tramos.

Podrán participar hasta 16 jugadores en Internet o en una red LAN

Antes de correr, los jugadores tendrán la posibilidad de escoger las características de cada carrera; así pues podremos elegir el circuito normal o invertido, por la noche o por el día e incluso, cómo no, las condiciones climatológicas que atañen al circuito.

Los cuatro circuitos básicos son la Costa del Oeste/Long Beach, Midwest, Southwest, y Dordogne. Cada uno de ellos ofrece un reto diferente a los vistos hasta ahora en otros simuladores de carreras. En general, los circuitos incluidos ofrecen a los competidores una gran cantidad de posibilidades que incluso los más aguerridos pilotos deberán aprender a solucionar.

Nos ofrecen dos opciones a la hora de competir: carrera simple o entrenamientos. Cuando corras en modo simple, tienes la oportunidad de correr de nuevo la carrera contra tu anterior marca y así mejorar tus propios tiempos. Es una muy buena forma de aprender a pilotar. La otra opción es correr contra un manojo de antagonistas controlados por la computadora.

El interfaz se muestra con menús en alta resolución y bastante simple de manejar. Tenemos la posibilidad de ajustar los gráficos, los controles, la selección del coche y los modos multijugador.

Ultimate Race Pro, como cabía esperar, soportará modo multijugador y podremos elegir jugar en una LAN, por serie o módem y por Internet; esta posibilidad autorizará hasta 16 jugadores en Internet. ✦





DESARROLLADOR	SIRTTECH
DISTRIBUIDOR	VIRGIN
GÉNERO	ESTRATEGIA
LANZAMIENTO	PRIMAVERA 98

AUTOR: DAVID PARAJE

Un estrategia muy RPG

JAGGED ALLIANCE II

Preparado con nuestro AK-47 y un puñado de granadas: el juego de estrategia mas increíble e intenso está en camino. Prepárate para las misiones más peligrosas capaces de ponerte los pelos de punta. Exploración, reclutamiento, combate, búsqueda, etc.

Arulco, una pequeña ciudad en problemas. Todas las reglas y leyes parecen estar en huelga. Nuestro equipo de expertos mercenarios deberán poner las cosas en su sitio.

Jagged Alliance II no consistirá en un puñado de misiones, como *Deadly Games*, sino que nuestra misión será tomar la ciudad entera. Tendremos que tomar Arulco sector-por-sector, como en el original *Jagged Alliance* y hay aproximadamente 200 sectores en la ciudad frente a los 60 que aparecían en el anterior; obviamente ha cambiado mucho desde entonces.

El día no acaba cuando acaba la luz, sino que podremos mandar a nuestro mercenarios a misiones nocturnas o quedarse de guardia toda la noche. Los habitantes de la ciudad son otro punto estratégico, así como los suministros, tanto aéreos como o terrestres.

NOVEDADES

El motor gráfico ha cambiado por completo y se ha rehecho de principio a fin. JA II posee alta resolución, gráficos SVGA y el motor soporta iluminación dinámica, así que habrá misiones por la noche y en áreas oscuras. En cuanto a la vista del juego dejará de ser una vista superior y pasará a tener una vista en isométrica, lo que permite tener múltiples niveles (edificios, montículos) paredes u obstáculos. Así cada pieza del terreno tiene sus propios datos (peso, altura, anchura, etc). Esta información es usada para calcular la línea de vista así como la colisión con proyectiles.

Modelos 3D por doquier.

Los personajes también han cambiado y ahora lucen mucho mejor. El pelo, el color de piel, la ropa. ¡Ah! y las mujeres ahora parecen mujeres (ya sabéis a lo que me refiero).

NUEVO COMBATE

Jagged Alliance II seguirá teniendo un fantástico sistema de estrategia por turnos pero, además de haberle añadido docenas de nuevas opciones, tenemos una opción para realizarlo en tiempo real. Podrás manejar un mercenario mientras que el resto serán controlados por la IA del ordenador, con los parámetros que les hayamos dado. Por ejemplo, podemos configurar a nuestros mercenarios con: conservar munición, ayudar al equipo e incluso la retirada si fuese necesario.

Aparte, nuestros mercenarios tienen nuevos movimientos: correr, arrastrarse, saltar sobre obstáculos, trepar, etc. Y desde luego todo lo que ya hacían antes (nadar, agacharse, etc). También tenemos nuevas armas con las que realizar nuestras misiones, eso si, todas las armas nuevas son cortas: rifles cortos, automáticas, granadas y algunas sorpresas. Se han hecho también las balas mucho más realistas. Por ejemplo, una bala puede traspasar un ítem (o mercenario) y seguir su camino (aunque a menos velocidad, por supuesto).

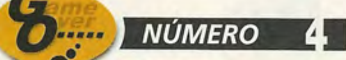
UN JUEGO COMPLETO

Gráficos increíbles, nuevas características, combate por turnos o en tiempo real, un solo jugador o multijugador vía red, módem o Internet y, claro está, toda la diversión y personalidad de Jagged Alliance, un clásico entre los clásicos. Planea minuciosamente tu estrategia. Lucha ciudad a ciudad hasta que el poder se reestablezca. Construye tu equipo de mercenarios profesionales, cada uno con sus propias características. Unos 50 caracteres diferentes, voces, cuerpo, actitud. Por aire, tierra, mar, salta, trepa, gatea, corta suministros. Crea tus propios mercenarios con las habilidades y personalidad que desees. Introdúcete en misiones por la noche o en minas claustrofóbicas gracias a sus increíbles efectos de luz. Un juego no lineal que permitirá luchar, descansar, explorar cómo y cuándo queramos. Pronto, muy pronto... ✦







DESARROLLADOR	TAKE TWO
DISTRIBUIDOR	PROEIN
GÉNERO	AVENTURA 3D
LANZAMIENTO	NAVIDADES

AUTOR: DAVID PARAJE

Jack el Destripador

BLACK DAHLIA







Sería un poco fuerte tratar a los de Take 2 Interactive de sangrientos, chalados o incluso maniáticos, pero es que tienen un especial interés por los asesinos en serie. Después de habernos introducido, no hace mas de un año, en una aventura sangrienta llena de misterios, muertes y demás llamada Ripper, ahora nos presenta Black Dahlia, que bien podría considerarse una segunda parte.

¿Dónde nos llevará esta puerta?.



Una habitación muy hermosa.

El juego se centra en el personaje de Jake Quinlan, un joven reportero de prensa que se ve envuelto en un ambiente de asesinatos y muertes. Alguien (o algo) está mandándole cartas anónimas autodenominándose el asesino y detallando sus más recientes actividades (todo esto en un vídeo a pantalla completa). Mientras, el nuevo Jack el destripador, se dedica a entrar en las casas y convertirlas en auténticas sopas de personas. El contador de muertes iba creciendo y creciendo y el tiempo pasaba y nadie tenía la más mínima pista. Tan solo cabía la posibilidad de esperar un fallo del nuevo destripador en el siguiente asesinato. Finalmente, el asesino fue descubierto y capturado y, como en los cuentos infantiles, la gente vivió feliz y contenta. Pero aquí no acaba la historia...

Para estas navidades, Take Two Interactive está listo para sacar Black Dahlia, un juego envuelto en un misterioso asesinato allá por el año 1940. Aunque no es una secuela de Ripper, tiene un punto de vista bastante similar a él. Eso si, con un nuevo protagonista, un nuevo asesino en serie, una nueva época que descubrir y muchos acertijos, puzzles y trampas que nos mantendrán ocupados un montón de horas.

HISTORIA

Black Dahlia está inspirado es un caso verdadero; el asesinato de una actriz llamada Elizabeth Short (cuyo apodo era "Black Dahlia"). La policía encontró el cadáver descuartizado por completo en enero de 1947. Después de unas tortuosas investigaciones por parte de la policía, éstos deliberaron que el asesinato fue producido por el apodado Torso Killer (o también el primer el primer asesino en serie conocido en América). Este loco asesino, según rumores y comentarios, empezó sus andanzas aproximadamente en el año 1941 y le han sido asignadas más de una docena de muertes desde la fecha. Pero nunca se supo si efectivamente éste fue el asesino de Elizabeth y si así lo fuera, el asesino nunca fue atrapado.

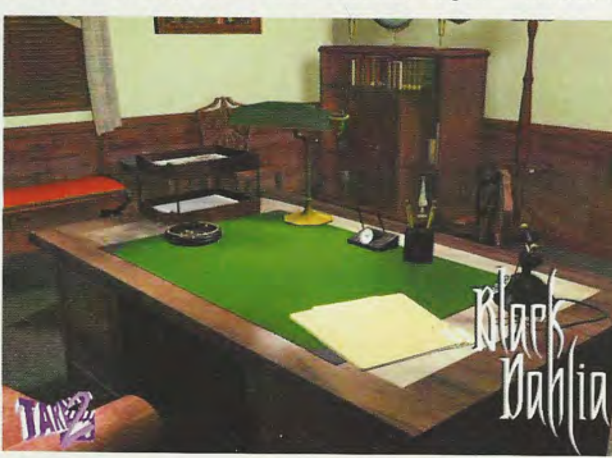
EL JUEGO

Nuestra historia comienza en noviembre del año 1941; en Europa se está cociendo una guerra y América, oficialmente, ha entrado en ella. Aparte de otros puntos políticos importantes, diversos acontecimientos bastante malévolos ocurren en la oscuridad. Alguien está desmembrando y degollando a sus víctimas en los núcleos industriales de Cleveland, Ohio. Mucha sangre fría y un cálculo perfecto a la hora de matar a sus víctimas le convirtieron en un loco psicópata. Torso Killer, o el carnicero loco de Kingsbury, como también era conocido, iba aumentando el número de asesinatos mientras pasaba el tiempo.

Nuestro personaje es Jim Pearson, un joven agente de la Office of the Coordinator of Information (un precursor de la Central Intelligence Agency, o sea la C.I.A.). Un buen investigador al que le será asignado investigar el misterioso asesinato y la increíble trama que con ella se desarrolla.

Con una calidad estupenda (ver las fotos, son muy buenas) y aproximadamente tres horas de vídeo nos van a contar esta apasionante aventura.

Black Dahlia gráficamente es mucho mejor que su precursor *The Ripper*, como era de esperar. Sus gráficos 3D rendeados SVGA, efectos y detalles muy precisos en sus más de 60 lugares que explorar. En el juego podremos probar nuestras habilidades como investigador con sus más de 75 puzzles y, al igual que en *Ripper*, de muchos tipos y estilos. No serán acertijos que necesiten una gran inteligencia pero sí de una muy buena coordinación, ya que los puzzles, al igual que el argumento, ha sido una de las cosas que más han preocupado a los chicos de Take Two. ✦





La dura competencia

JOINT STRIKE FIGHTER

DESARROLLADOR	EIDOS
DISTRIBUIDOR	PROEIN
GÉNERO	SIMULADOR DE COMBATE
LANZAMIENTO	NAVIDADES

AUTOR: DAVID PARAJE

El proyecto de Joint Strike Fighter fue concebido en el Pentágono y va a desarrollarse en el periodo que comprende de los años 2000 al 2010. La idea es reemplazar los aviones antiguos, esto es, el F-16 y el AV-8B Harrier y construir un avión que cumpla a la perfección en todos los campos.

Esta nueva aeronave de combate tendrá la posibilidad de ser uno de los mejores en lo que a combate aéreo o de tierra se refiere, intercepción, patrullas, etc., que ha sido construido con los últimos materiales y la tecnología más avanzada en sigilo, armamento y comunicación. En noviembre del 1996 dos constructores fueron seleccionados para realizar este prototipo: Boeing and Lockheed-Martin.



Este proyecto tuvo y está teniendo mucha acogida en todos los sectores; en el sector que nos toca, el JSF: Joint Strike Fighter ha sido acogido por una desarrolladora gran conocida por todos, Eidos. JSF es, básicamente, el equivalente al Jetfighter III. El propósito es dejar volar al jugador en el modelo de Lockheed Martin o en el Boeing Joint Attack Strike Fighter (JAST).



El juego posee unos gráficos extremadamente buenos, cada uno de los escenarios, cada uno de gráficos que aparecen en JSF son asombrosos, incluso sin tarjeta 3D. Pero lo más sorprendente de todo es el terreno, que está mucho más detallado de lo que cabría esperar.

Mientras que el juego, como hemos dicho, se ve estupendo sin una tarjeta aceleradora, qué decir tiene que con ella todo es inmensamente mejor. Más suavidad, mayor frame rate, muchos efectos especiales. El juego lo podremos ver en 640x480 16-bit color, 800X600 o incluso 1280X1024 y, además, podremos elegir el nivel de detalle que queremos. Alto, medio o bajo, seleccionar el cielo, los aviones, el suelo, etc.

Las características gráficas y los efectos han sido cuidadosamente modelados. Las bengalas, los antiradares (chaffs) y misiles realmente parecen lo que son, los brillos del sol, niebla, nieve, nubes, ..., todo parece perfecto. Es asombroso pasar por un bosque y ver la cantidad de árboles con esa definición tan buena. ¡Es como estar allí! JSF es el primer simulador militar para PC's que ha intentado modelar la lluvia, el viento y la nieve. Realmente una corriente de aire puede afectar más de lo que nosotros nos creíamos. El más mínimo despiste en un avión de tales características puede suponer un desastre, y es que no vamos a 100 Km/h. El sonido también está muy bien conseguido y produce un gran *feeling* a la hora de volar.

Los efectos de las fuerzas "G" son muy buenas y ofrecen los mismos efectos como si estuviéramos pilotando el avión. Si nos vemos sometidos a grandes G progresivamente nuestro circulo de visión se irá estrechando hasta perder por completo la panorámica.

OPCIONES

Tendremos la posibilidad de elegir varias opciones en el menú principal: Dogfight, Multiplayer, Campaign.

Dogfight/Quick Combat: Si lo que queremos es entrar a matar directamente, ésta es la opción que deberemos elegir. Entre las alternativas que podremos elegir tenemos: tiempo del día (aleatorio o específico), clima, número de aviones, enemigos, tipo de enemigo, distancia (cinco opciones desde muy cerca a muy lejos). Para que os hagáis una idea imaginad esto: en un escenario se puede montar un X-32 de Boeing contra dos enemigos, por ejemplo, dos Rafales, F22s, Su-35s o Mig-29. Las explosiones son increíbles e incluso podemos ver cómo trozos del avión pasan por nuestro lado.

Campaign: La simulación posee cuatro escenarios de campañas, cada uno de ellos es semi dinámico, o sea, cada vez que lo empecemos será un poco diferente. Dentro de las campañas el juego se irá haciendo poco a poco más difícil a medida que vayamos avanzando. Colombia, Kola, Afganistán, Corea, elige tu preferido.

Multiplay: En JSF existe también la posibilidad de probarnos ante el mundo y demostrar que no hay nadie como nosotros. Ya sea por mar, tierra o aire somos los mejores. Tenemos varias formas de conectarnos a otros equipos, por medio de Cable Serie, que sólo permite una conexión de dos jugadores; Conexión por módem, JSF sólo soporta 2 jugadores; Conexión por IPX, IPX es una red de área local (LAN), JSF soporta hasta 8 jugadores sobre una IPX; y, finalmente, conexión vía TCP/IP que es el protocolo de comunicación de Internet, en donde JSF soporta hasta 8 jugadores usando TCP/IP.

JSF Future Expansion Disk: Innerloop y Eidos están planeando sacar un disco de expansión para JSF. El plan constará de dos paquetes, uno basada en una variante naval de JSF y el otro en una variante de Marine VSTOL JSF. Poco a poco nos iremos enterando de más cosas.

Un simulador único de cazas nunca visto con anterioridad. Diez millones de millas cuadradas modeladas con gran precisión, fabulosos detalles de terreno y de los objetos 3D, cuatro escenarios, juego en red, un realismo increíble. Prueba las últimas novedades tecnológicas y elige tu avión favorito. ✦







DESARROLLADOR	▶	SIERRA
DISTRIBUIDOR	▶	COKTEL MULTIMEDIA
GÉNERO	▶	PINBALL
LANZAMIENTO	▶	PROXIMAMENTE

AUTOR: ANGEL F. JIMENEZ

Recordando el Jurásico

THE LOST CONTINENT

Años 40. La II Guerra Mundial ha terminado hace poco tiempo y Rex Hunter, un piloto-aventurero ha tenido un aterrizaje "un poco brusco" en una isla desierta. Bueno, no tan desierta. Sus habitantes lo constituyen dinosaurios y hombres prehistóricos ¿Nos encontramos con un viaje al pasado?

Vistas así las cosas, parece que estamos hablando de lo último en aventuras gráficas o del próximo capítulo de la saga de Indiana Jones. Pues no, TOTALMENTE distinto. Este argumento sacado de cualquier película de aventuras de serie B se trata de nada más ni de nada menos que de un nuevo pinball de nuestra amada compañía Sierra.

¿Y qué rayos tiene que ver todo ésto con un pinball ? Eso mismo todavía nos lo estamos preguntando nosotros. Y la respuesta puede ser fácil o difícil, pero a la larga no importa. Todo se trata de una excusa para presentarnos un nuevo pinball 3D a los que Sierra tiene una particular afición.

ÉXITO SEGURO

No es de extrañar que tenga afición. Los pinball de Sierra, dentro de la serie 3 D Ultra Pinball son los más vendidos dentro del género. Su gracia consiste en el particular diseño que incorporan y por la multitud de animaciones y efectos sonoros que acompañan al juego en sí.



Un divertido parque acuático.



Doble problema.

Hay cerca de una docena de tableros con gráficos totalmente renderizados

Precisamente, el punto fuerte del género consiste en que cada tablero tiene que ser lo suficientemente atractivo e incorporar una gran cantidad de elementos nuevos con los que se pueda interactuar, desde rampas, dianas, puertas que se abren y cierran, etc. Si a todo esto le añadimos un tema sugerente y unas animaciones acordes a dichos tema, más una música muy pegadiza, nuestro pinball tendrá muchas posibilidades de sobrevivir en el mercado del software.

Los programadores de Sierra como han hecho en ocasiones anteriores, han preferido elegir un sólo tema, pero con muchos tableros totalmente distintos. El número que podemos encontrar en este "The Lost Continent" se acerca a la docena y con la virtud de que cada una de ellos es radicalmente distinto a los otros, además de incluir efectos y animaciones propios.





Para dar mayor enfásis al componente de aventura, cada tablero puede "acabarse". Es decir, que cuando estemos jugando con un tablero, si conseguimos alcanzar con la bola una serie de objetivos, pasaremos a otro tablero. Aquí se producen una serie de escenas cinemáticas, donde se muestran como Rex Hunter consigue desvelar el misterio del continente perdido, que repetimos, no tiene nada que envidiar a personajes ni lugares de las películas clásicas.



Todo ello se ha realizado con tecnología 3 D y gráficos renderizados, por lo que visualmente The Lost Continent se convertirá en todo un bombazo sin duda alguna. Un nuevo reto para los amantes de los pinballs que son muchos. ✦







¿UNA BUENA IDEA ?

Los esfuerzos de Sierra por revitalizar un género, que a todas luces parece muy visto, como es el de los pinballs, merece todo nuestro respeto y admiración. Reunir una serie de tableros totalmente distintos entre sí, a base de una historia de aventuras, es muy original y con muchas posibilidades para expandirse en un futuro. La cuestión a plantearse es si el ambiente más adecuado para un juego de pinball tiene que ser la típica historia basada en los años 30 donde un avión cae en una isla remota, con chica buena que se mete en problemas, dinosaurios que se han extinguido y científicos locos y ansiosos de dominar el mundo. Una vez más ha fallado el ingenio de los diseñadores para ofrecernos guiones nuevos y originales.

DESARROLLADOR	E.A.
DISTRIBUIDOR	E.A.
GÉNERO	SIMULADOR DEPORTIVO
PRECIO	5.495 PTS


AUTOR: FRANCISCO JAVIER P.

La pesadilla del fútbol

FIFA 98





Una vez más, el gran gigante de los simuladores deportivos da la campanada y lanza al mercado lo que será (al menos, por un año más) el mejor simulador de fútbol. Cuando a un juego que sabe hablar de sí mismo muy bien se le da la publicidad y el apoyo que EA da a sus producto sólo cabe esperar una cosa: Éxito Total (como también están de moda los recopilatorios, pues hala).

¡Lo volvieron a hacer! Eso es lo que la competencia debe estar pensando cuando llegan las navidades y ven que se acerca otro nuevo FIFA. Primero piensan: ¿qué podemos poner nosotros que FIFA no tenga? y piensan y piensan y a veces consiguen algo que no tiene ningún FIFA o, al menos, que no tuviera. Entonces sale el nuevo FIFA y los temblores, ataques de nervios y demás espasmos surgen deseando que la tormenta sólo sea pasajera.

Esta vez el huracán deportivo se llama FIFA 98: Road to World Cup (o camino al Mundial) y todavía no estamos muy seguros de por qué se le ha puesto este subtítulo, ¿Es que acaso piensan hacer FIFA 98: The World Cup? Es posible y con el tiempo y una caña todo llega. Sea como sea, FIFA 98 nos introducirá en el tortuoso camino hacia la clasificación para el Mundial.

¡GOOOOOOL PE DE VISTA!

Una cosa está clara; si te gustan los juegos de fútbol en FIFA 98 vas a encontrar tu juego favorito. FIFA 98 supera en todos los aspectos, y como cabe esperar de los sucesores, a todos los FIFA anteriores. Gráficamente, tecnológicamente y, sobre todo, en cuanto a control se refiere FIFA 98 es estupendo. Si a todo esto le añades un ambiente inmejorable, unos comentarios agraciados y una multitud de detalles técnicos ya puedes tirar todos los anteriores juegos de fútbol y dedicarte por completo a FIFA 98.

Tenemos un total de 16 terrenos en los que podremos jugar, desde el famoso Wembley al estadio Azteca. La mayoría de los juegos de fútbol siempre pecan en los comentarios, pues aunque a veces son divertidos a la larga se hacen tediosos y monótonos. Posee una gran cantidad de naciones, unas 172, suficientes como para pasar un buen rato jugando ¿no creéis? Además cuenta con una opción Liga, lo que nos permitirá jugar con nuestro equipo favorito de la liga que queramos. Para que te puedas convertir en un gran maestro también existe un modo de entrenamiento. Es bastante recomendable pues, como diremos más adelante, hay un par de teclas que manejar. Y además como está de moda el fútbol sala no podría faltar en FIFA 98 y podemos disfrutar con una acción trepidante capaz de poner a doscientas pulsaciones cualquier corazón.

Un buen cambio con respecto a sus antecesores es el método de control. Jugar a FIFA 98 es fácil y sencillo, puedes jugar con los controles y tres teclas para poder ganar partidos fáciles. Pero si lo que quieres es sacar todo el partido a FIFA 98 deberás convertirte en mutante y generar más dedos de la mano pues, aparte de los cursores, tendrás ocho botones, eso si, podremos hacer quiebros de vértigo, regates (que dejarán la cintura de nuestro adversario como la de Alkorta con Romario), tiros con efecto, esquivar entradas, etc.

FIFA 97, que fue un juego poco pasable, tenía algunos fallos en jugabilidad y en cuanto a la tecnología. En FIFA 98 se ha puesto verdadero énfasis para desarrollar un perfecto sistema de IA que promete acabar con todos los inconvenientes de FIFA 97. Las pérdidas de balones, la dificultosa jugabilidad y otros aspectos que había en FIFA 97 han sido suplidos por su nuevo sucesor. Ahora, se podrán hacer jugadas mucho más flexibles y espectaculares o incluso jugar con el propio ordenador de compañero sin tener que rezar para que no se caiga o que le roben el balón.

Aunque siempre ha sido el mejor juego de fútbol de todo el mercado, FIFA se ha superado a si misma y ha conseguido unas animaciones de jugadores increíbles. Utilizando un nuevo motor gráfico todo va mucho más suave, fluido, jugable y, ya de paso, muchas más cámaras desde donde observar el partido. Utilizando a David Ginola como modelo y gracias a las técnicas de captura de movimiento y demás rutinas físicas 3D, se llegan a ejecutar hasta 15 frames por movimiento. Lo que implica unas transacciones mucho más veloces y fluidas. Se ha prestado también mucha atención (igual que en NBA 98) a la apariencia de los jugadores. Se han modelado algunos rasgos faciales (barbas, pelos, calvas) e incluso se ha tenido en cuenta la altura, el peso, el color de piel. Además se les ha incluido una personalidad (más o menos agresiva) y conforme a ella reaccionarán ante los fallos o aciertos.



En general, y sin despreciar otros juegos de fútbol, FIFA 98 rompe todos los esquemas. En cuanto a simuladores de fútbol había que distinguir los normales y los FIFANUDOS. ✦



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P100 16MB
SISTEMA RECOMENDADO	P166 32MB
ACELERADORAS	SI
MULTIJUGADOR	SI

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	96%
GRAFISMO	93%
SONIDO	85%
JUGABILIDAD	90%
TOTAL	91%

ÉXITO TOTAL





Un golpe de canasta

NBA 98

DESARROLLADOR	ELECTRONICARTS
DISTRIBUIDOR	ELECTRONICARTS
GÉNERO	DEPORTIVO
PRECIO	2.795 PTAS.

AUTOR: FRANCISCO JAVIER P.

EA Sports: "If it's in the game it's in the game". Parece ser que, año tras año, este eslogan se acerca más y más a la realidad. Con muy pocas excepciones EA Sport se ha convertido en el mejor desarrollador de simuladores deportivos.



A nuestras manos ha llegado la cuarta entrega del mejor de los simuladores de baloncesto. Después de haber pasado por un año de trámite, este nueva entrega supera con creces la anterior, y si no os lo creéis vamos a verlo.

NBA 98 está llegando a niveles de casi una total perfección. Incluso antes de haber visto nada del juego ya sabíamos que de nuevo iba a ser el mejor. Desde un principio, NBA 98 nos ha maravillado ya que, por fin, todos los menús de instalación han sido traducidos al castellano, que ya es un paso importante. Posee dos tipos de instalaciones, una por si somos los poseedores de tarjetas aceleradoras (3Dfx Voodoo Graphics y Voodoo Rush), lo que facilita la configuración inicial del juego, y otra por si, por el contrario, no tenemos tarjeta. El juego funciona perfectamente bajo DirectX 5.0, aunque pierde, cómo no, un poco de fluidez y calidad gráfica.

NBA ACTION

NBA 98 nos ofrece una amplísima gama de configuraciones entre las que podemos incluir las ligas, amplia base de datos de equipos, personalización y creación de jugadores, concursos de triples y, como novedad, la posibilidad de elección del *draft* en el que se incluyen todos los jugadores o, por lo menos, casi todos pues cierto jugador llamado Michael Jordan y que hizo una película con Bugs Bunny no aparece.

Un cambio bastante razonable que encontramos en NBA 98 es el control del juego. Mientras que en NBA 97 poseíamos dos botones para realizar los movimientos, en NBA 98 tenemos hasta diez (GmaePad y MS Sidewinder también son soportados). Aunque se tengan diez teclas se puede jugar (normalito) con tres o cuatro teclas, eso sí, no podremos hacer ningún movimiento especial. Pero para jugar así es mejor hacerlo a cualquier otro simulador, con NBA 98 podremos hacer increíbles pases, controles, reversos, cambios de mano, *ale-hoop* y un largo etcétera de chulescos y vistosos movimientos. Una vez dentro del juegos lo único que podemos lamentar es que los comentarios no hayan sido traducidos, pero bueno al fin y al cabo la NBA es sólo *"yanki"*, así pues qué más le podemos pedir (quizá en NBA 99 lo hagan).







Gráficamente NBA es algo más que impresionante y sólo EA es capaz de producir juegos de esta calidad. Un detalle que nos ha encantado es la calidad de los jugadores. Cada uno de ellos está definido de una forma sorprendente: altura, peso, anchura, pelo y rasgos faciales están copiados a la perfección del jugador original. Así podemos ver al excéntrico Dennis Rodman como si lo viésemos en la televisión. Los gráficos en la versión 3Dfx son inmejorables, cada uno de los detalles del estadio, publicidad, jugadores, canasta, etc., son para quitarse el sombrero. La versión sin tarjeta aceleradora está muy bien, pero ocurre como en los demás juegos: pérdida de jugabilidad y pérdida de efectos visuales.

En cuanto al sonido sólo tenemos excelentes palabras para describirlo: son perfectos, e incluso los comentarios, aunque estén en inglés son bastante buenos. Tampoco hay nada que reprochar sobre la música, muy buena, y, por su parte, el ambiente es grandioso y está acorde con la situación del partido.

Tan solo empezar a jugar a NBA 98 produce una satisfacción fantástica, ya que posee una intro algo más que increíble y gracias al resto de vídeos (a pantalla completa y con calidad sorprendente) crea el ambiente perfecto. Si te apasiona el baloncesto prueba poner a jugar ordenador contra ordenador, coge un gran bolsón de palomitas y la CocaCola más grande que puedas beber y disfruta con el partido y con las animadoras (jeje).

En general, decir que es un juego estupendo, posee unos gráficos fabulosos y en cuanto a la jugabilidad maravillosa (con varios niveles de dificultad, botones que se pueden configurar, etc). Y aunque para ver la totalidad de la grandeza de EA necesitemos un ordenador potente es un juego muy completo, si bien se podría mejorar un poco más la IA, pero todo se andará.

E.A. nos ha prometido que, periódicamente, podremos bajarnos patchs y jugadores actualizados al día en la siguiente en la dirección: *http://www.tassoft.com/nbalive/nba98.html*. ✦



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P100 16MB
SISTEMA RECOMENDADO	P166 32MB
ACELERADORAS	SI
MULTIPLAYER	SI

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	90%
GRAFISMO	94%
SONIDO	90%
JUGABILIDAD	90%
TOTAL	91%

SIMPLEMENTE EL MEJOR

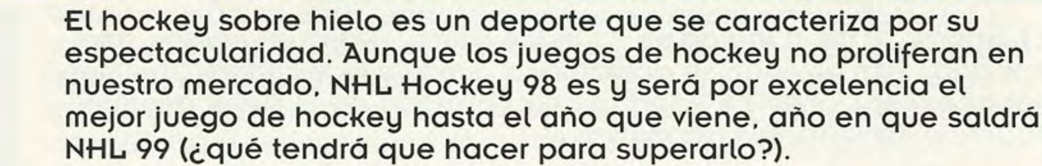




Desarrollador	E.A.
Distribuidor	E.A.
Género	Simulador deportivo
Precio	5.795



El año del hielo



NHL 98



El hockey sobre hielo es un deporte que se caracteriza por su espectacularidad. Aunque los juegos de hockey no proliferan en nuestro mercado, NHL Hockey 98 es y será por excelencia el mejor juego de hockey hasta el año que viene, año en que saldrá NHL 99 (¿qué tendrá que hacer para superarlo?).

Una característica que se ha mejorado mucho con respecto a las versiones anteriores ha sido el control en NHL, NBA, FIFA, etc. Mucha gente ha estado usando Game Pad Pro y tan solo estaba usando dos botones: uno para pasar y otro para disparar. Si queríamos acelerar mientras llevábamos el stick teníamos que darle dos veces adelante para que corriese. Todo esto era muy aburrido, pero con la generación 98 se ha solventado, de hecho, en el caso de NHL 98, llegamos a utilizar hasta diez botones (la locura). Ahora ya podremos correr con un botón independiente, disparar, esquivar, cambiar de jugador, etc. Por otro lado, poseemos botones para cambiar la line, elegir estrategias e incluso para cambiar la vista (¿por qué no?). Los mejores pad para jugar a NHL podrían ser el Gravis Gamepad Pro o el Sidewinder Gamepads, lo más divertido para un *head-to-head* o un pique entre colegas. Pero si tienes otro pad no te preocupes, también estará soportado por el grandioso NHL 98.

Otro punto de mención para NHL 98 es la estrategia. Es muy importante a la hora de decidir un partido la elección de una estrategia adecuada. Con NHL 98 podremos determinar cómo queremos, exactamente, que se comporte nuestro equipo. Por ejemplo, ante una situación desesperada elegir cuánta presión queremos hacer al contrario, qué tipo de zona realizar (como en el baloncesto), cuánta agresividad quieres tener. Cada equipo tiene sus propias estrategias, es decir, será bueno en algo pero siempre tendrá puntos débiles. Elige tu propia estrategia e inclúso invéntatela; logrará atraparte tanto como un buen cerrojo.

Normalmente el partido lo contemplamos desde una vista aérea, de modo que podemos observar todo, sin la posibilidad de perdernos nada. Los jugadores, que parecen bastante pequeños, son en todo momento tridimensionales y gracias a que, a menudo, la vista se transforma en una cámara que se introduce en el campo, podemos ver a nuestros jugadores en los momentos más espectaculares. De esta forma, cuando un equipo marca un tanto, observaremos a los jugadores mostrar su alegría, abrazarse, etc, mientras que los del equipo contrario muestran su descontento con gestos bastante explícitos.

EN LOS LÍMITES DEL CIELO

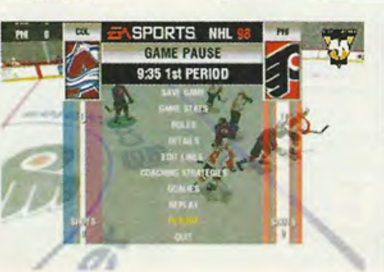
Electronic Arts ha usado la técnica de capturas de movimiento en los movimientos (valga la redundancia) de los jugadores y porteros, consiguiendo de esta forma además de una gran calidad gráfica, un grandioso realismo. Se ha hecho gran hincapié en la utilización de las tarjetas aceleradoras y soportará la mayoría de las tarjetas aceleradoras que actualmente tenemos en el mercado. Para qué engañarnos: la diferencia entre jugar a NHL 98 con una tarjeta aceleradora o jugar sin ella es como jugar a *Quake* o jugar a *Wolfenstein*; ambos son juegos que nos encantan pero hay una enorme diferencia. Quizá en el juego donde se note más la divergencia ya que en cuanto a efectos visuales, velocidad, suavidad, etc., pierde bastante. Es más, creemos que los espectadores no aplauden si no poseemos una 3Dfx.

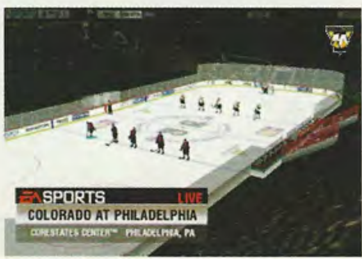
Excelente calidad gráfica, modelos 3D usando captura de movimientos y un sonido excepcional (Dolby surround) dan la sensación de estar viendo un verdadero encuentro en la televisión. Posibilidad de multijugador y la promesa de Electronic Arts de nuevas ampliaciones, actualizaciones y demás a través de Internet. Todo un lujo estas Navidades con NHL 98. ✦











Características	
Sistema mínimo	P133 16 Mb
Sistema recomendado	Pentium200 32 Mb 3 Dfx
Aceleradoras	Sí
Multijugador	Sí

Veredicto	
Tecnología	95%
Grafismo	94%
Sonido	85%
Jugabilidad	90%
Total	**91%**
Espectacular	

Furia en la autopista

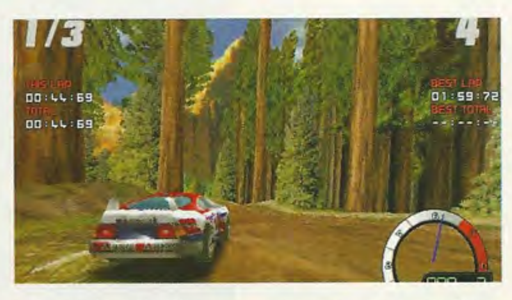
SCREAMER RALLY

DESARROLLADOR	MILESTONE
DISTRIBUIDOR	VIRGIN
GÉNERO	SIMULADOR
PRECIO	3.895 PTAS.

AUTOR: FRANCISCO JAVIER P.

¿Tienes un volante a mano? ¿no? Pues vete rápido a por uno que la acción va a comenzar. Acepta este desafío: coge el coche que más te guste, sujétate el arnés y adelante, la carrera ya ha comenzado y no hay tiempo para arrepentirse. Tienes que llegar el primero de todos estos aguerridos contrincantes, por lo que deberás dominar todo tipo de terrenos pues vas a correr por los cinco continentes. Pisa a fondo y ¡suerte!

Ya está aquí; acaba de nacer el último juego de la saga Screamer , muy mejorado tanto a nivel de gráficos como del resto de aspectos, uno de los juegos más emocionantes de carreras. Cuenta con siete circuitos y cuatro coches rapidísimos, baches, saltos, curvas rápidas y lentas, derrapajes al límite y algún que otro "toquecito" con las cunetas obligarán a que pilotes con la máxima concentración.





CÓMO EMPIEZAS

Nada más acabar el vídeo de presentación aparecerá un alfabeto para que escribas tus iniciales y seguidamente decidirás qué tipo de carrera deseas hacer:

• Contrareloj: Podrás perfeccionar tu estilo con dos modos de juego, aprenderás a personalizar el coche para mejorar su rendimiento y tus cronos.

• Carrera rápida: Muy simple. Elige un coche, una pista y a correr. En este estilo sólo dispondrás de tres pistas.

• Campeonato: Aquí es donde empieza la verdadera diversión. Vas a disponer de cuatro ligas diferentes, cada una con un nivel de dificultad superior a la anterior. Por cada liga que consigas ganar, se te ofrece la posibilidad de correr en un nuevo circuito (o tramo). En esta opción tienes la posibilidad de personalizar tu coche a las exigencias de los tramos o sólo a tu estilo de conducción.

LIGA 1: Es la más sencilla. Para aprender los oponentes no ofrecen mucha calidad al volante y pasarlos no te será difícil (¡ojo! Nada es fácil, la inteligencia artificial es poca pero no son "mancos"). Los circuitos disponibles son: China, Canadá, Italia y Arizona.

LIGA 2: La cosa se empieza a complicar. Si dominas tu coche y conoces bien las curvas "chungas" no será difícil ganar (¡ojo al coche "bala" que te adelanta como un misil en Italia!) Circuitos disponibles: China, Canadá, Italia, Arizona y Suecia.

LIGA 3: Esto son palabras mayores. Te las verás negras a veces para adelantar a los líderes ya que no se andarán con chiquitas y cualquier error te costará enmendarlo. Truco: no vayas como loco a alcanzar la cabeza de carrera, tómate tu tiempo para abrirte paso entre ellos. Circuitos disponibles: China, Canadá, Italia, Arizona, Suecia y Gales.





LIGA 4: Sin duda esto está reservado sólo para pilotos muy avezados. Si consigues ganar en este nivel es que eres un consumado Carlos Sáinz y podrías con lo que te echasen. Circuitos disponibles: China, Canadá, Italia, Arizona, Suecia, Gales y un extra (Rally Stadium).

A modo de conclusión señalarte que estamos convencidos (al 99.99%) de que este fabuloso simulador de rallys te va a tener muy enganchado; jugarás solo, contra alguien (tiene opción de pantalla partida = dos jugadores) o con tus amigos (opción multijugador = de dos a seis jugadores en red) pero jugarás. Sentirás los baches en tu silla, los saltos te harán botar.

Screamer Rally necesita aceleradora 3D aunque funciona bien sin ella; ofrece gráficos suaves, rápidos de gran colorido, alta resolución y muchos, muchísimos detalles. Si necesitas liberar tensión y adrenalina, no lo dudes 3, 2, 1.¡¡GO!! ✦

LOS CIRCUITOS

CHINA: Es el más sencillito; mezcla tres tipos de superficies como son arena, grava y piedras, todo ello mezclado con saltos, pasando por templos, juncos y la Gran Muralla.
CANADÁ: Circuito mixto de asfalto, hierba y arena con subidas y bajadas; es muy rápido y tortuoso, y requiere tener un gran control del volante en las curvas de arena.
ITALIA: Mezcla la arena con el asfalto, la hierba y los adoquines con unas curvas cerradas en bajada. Sales del pueblo para ir montaña a través y volver al principio. Resulta muy divertido.
ARIZONA: Este circuito sale al ganar la Liga 1. Es probablemente de los más difíciles ya que mezcla la arena con el polvo seco y tiene 40 curvas de difícil negociación; en los derrapes corres el peligro de estrellarte contra las enormes rocas.
SUECIA: Aparece al ganar la Liga 2. Junto con el anterior es de lo más selectivo, pues, además del asfalto, encontrarás nieve, hielo y en ocasiones hielo derritiendo todo ello, mezclado con inmensas colinas y curvas en U muy cerradas. Pisa a fondo. Un truco: prueba a mover el volante antes de negociar las curvas para desplazar el coche lateralmente, te irá mejor.
GALES: Sale al ganar la Liga 3. Carrera bonita que discurre por el norte de Gales con asfalto, calles de adoquines y caminos rurales de gravilla (¡ojo derrapes!) además de numerosos baches y montículos; ves con cuidado si no quieres acabar en los muros de piedra. Es fácil pero engaña (respeta).
CIRCUITO EXTRA: Aparece al ganar la Liga 4. Si has llegado hasta este punto, ésta es la prueba definitiva. Se llama Rally Stadium y es toda una sorpresa (mejor llega a ella y tu mismo opinas). No necesitamos decirte que es una de las carreras más duras.

CARACTERÍSTICAS

SISTEMA MÍNIMO	P90 16MB CD-ROM2x
SISTEMA RECOMENDADO	P133 32 MB CD-ROM4x
ACELERADORAS	No
MULTIPLAYER	No

VEREDICTO

TECNOLOGÍA	80%
GRAFISMO	85%
SONIDO	80%
JUGABILIDAD	84%
TOTAL	82%

UNA BALA EN TU ORDENADOR

DESARROLLADOR	LUCAS ARTS
DISTRIBUIDOR	ERBE
GÉNERO	AVENTURA GRÁFICA
PRECIO	6.495 PTAS.

AUTOR: LETICIA KRAHE

Le'chuk ha vuelto

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

Todos esperábamos este momento: nuestro gran amigo Guybrush Threepwood vuelve con sus increíbles hazañas de piratas, para intentar acabar con Le'chuck y conseguir de una vez por todas el amor de la gobernadora Marley.



Por fin Guybrush Threepwood ha vuelto a nuestros ordenadores tras una espera de casi cuatro años, y la verdad es que ha merecido la pena tener paciencia.

La tercera entrega de la fantástica saga de Lucas, Monkey Island, está ya en nuestras manos, y para los más impacientes os podemos adelantar que es sin lugar a dudas ¡¡¡INCREÍBLE!!! Nosotros al menos, no dábamos crédito a lo que veíamos tras jugar un rato con The Curse of Monkey Island.

Quizá debamos hacer un repaso de toda la saga para centrarnos en lo que tratamos en este artículo, aunque a más de uno no le hará falta recordar a ese pequeño chiquillo, a su gran amor y, por supuesto, a su principal enemigo, el capitán Le'Chuck.

CON UN PRIMER PASO...

A principios de los 90 sale al mercado la primera aventura protagonizada por Guybrush Threepwood de la mano de Lucas Arts (Lucas Films por aquel entonces). Con tan solo 2 discos de 3 y soporte únicamente para tarjetas EGA en sus primeras versiones pudimos disfrutar de un juego que creó escuela y marcó un género, desde nuestro punto de vista una de las mejores, por no decir la mejor, aventura que existía en el mercado en esa época.

Aquella historia, basada en un cuento de Ron Gilbert, cuyo protagonista es un joven personaje con grandes ansias y un gran afán por llegar a ser un pirata. Aquel jovencito tenía personalidad propia, algo que muy pocos creadores de juegos han conseguido con sus protagonistas. Guybrush es inocente, alocado pero miedoso, torpe, inexperto en los quehaceres de la vida, pero con unas grandes ganas de ser pirata y encontrar tesoros.

Esta aventura pasó a la historia gracias, entre otras miles de cosas, a su gran humor, un humor que, según pensamos, nadie ha podido igualar. Es un humor polivalente, fresco, apto para todos los públicos y, por último, un humor inocente pero con toques de sarcasmo, al fin y al cabo algo irónico.

GUYBRUSH CONTRAATACA

Tres años más tarde aparece Monkey 2: La Venganza de Le'Chuck; éste continúa en la línea de la primera parte. Mantiene a los mismos personajes principales, aunque ahora Guybrush es un verdadero pirata y su aventura consistirá en recuperar a su gran amor, es decir, en recuperar a la gobernadora Marley y cómo no, acabar con el molesto fantasma Le'Chuck.

Una de las cosas que cambió es que en Monkey 2 se podía elegir entre dos modos de juego, en "modo light", en el que todo es relativamente fácil de solucionar y en "modo fuerte", en el que los puzzles son verdaderamente difíciles, e incluso algunos de ellos incoherentes. Esto no quiere decir que fuera aburrido jugar, sino todo lo contrario; para los auténticos jugones de aventuras esto es lo divertido, poder disfrutar del mismo juego durante meses, no como en otras aventuras en las que sólo puedes disfrutar de ellas durante dos o tres días porque son demasiado fáciles de resolver. Pensamos que fue un gran punto a favor de Lucas, ya que así podían disfrutar de este juego tanto principiantes como expertos de videoaventuras, o incluso disfrutar dos veces de ella, jugando en los dos modos de juego.

Y LOS CAMBIOS LLEGARON

Si alguno pensaba que Monkey 3 iba a seguir igual que los otros dos está equivocado, ya que viene con un montón de cambios que a más de uno nos han sorprendido, pero naturalmente todos los cambios que los creadores de esta saga han introducido son a mejor.

El más reseñable es el cambio visual; ahora todo está en dibujo animado en resolución 640x480, con unas animaciones impresionantes. Otro de los cambios bastante importante ha sido el aspecto visual de los personajes, aunque al principio puedan sorprender un poco e incluso disgustarnos frente a



los anteriores, una vez que estás jugando te acostumbras a ellos y te terminan encantando.

Posee un humor polivalente, fresco, apto para todos los públicos e inocente, pero con toques de sarcasmo

También los creadores han cambiado el interfaz del juego, antes seleccionabas las acciones y los objetos del inventario en una barra que se encontraba en la parte inferior de la pantalla, mientras que en éste las acciones se definen según el objeto o la persona; al mantener pulsado el botón izquierdo del ratón nos aparecerá un cuadro con las tres acciones que se pueden realizar. El inventario está separado de las acciones y lo activaremos mediante el botón derecho del ratón, una vez que seleccionemos un objeto del inventario se rodeará con una línea roja cuando lo pasemos sobre una parte de la pantalla en la que podamos hacer algo con ese objeto o con cualquier otro. Es decir, el interfaz que posee The Curse of Monkey Island es bastante parecido al de *Full Throttle*.

Algo que no ha cambiado respecto a Monkey 2 es que aquí también tenemos la posibilidad de jugar a dos modos de juego, el modo normal (para principiantes en este campo) y el modo Mega Monkey (para expertos y forofos de las aventuras gráficas).

LA HISTORIA

Sobre la historia tenemos poco que deciros, ya que si os la contamos os desvelaríamos todo el misterio de este gran juego. Solamente



os vamos a introducir dentro de Monkey 3.

El joven pirata Guybrush vaga desolado por el mar en un coche de choque mientras escribe sus memorias y sueña con agua fresca y algo de comida. Cuando de repente se encuentra en medio de una batalla, entre ¡Elaine y Le'Chuck! Le'Chuck quiere matar a Elaine para que así se pueda casar con ella, entonces Guybrush se despierta y ve a Elaine defendiendo su fortaleza y luchando con Le'Chuck, pero éste encuentra a Guybrush y le captura en su barco. Aquí Guybrush tiene que lograr salir del barco para encontrarse con su amor. Cuando lo consigue y llega a la orilla de la isla de la gobernadora Marley, le pide el matrimonio y le entrega un anillo que encontró en el barco de Le'Chuck. Cuando Elaine se lo pone mientras le dice SI QUIERO sufre un malvado maleficio de Le'Chuck y se convierte en una gran estatua de oro. Aquí es donde comienza una nueva aventura para Guybrush Threepwood; tendrá que acabar con el maleficio de Le'Chuck y terminar con él, mientras le suceden un sinfín de aventuras.

Esperamos que ayudes a nuestro amigo Guybrush a acabar con el temible fantasma-pirata Le'Chuck y disfrutes tanto como nosotros acompañándole en todas sus aventuras y ayudándole a descifrar todos los puzzles que se le planteen.



UNA PELÍCULA DE AVENTURA

The Curse of Monkey Island es como una auténtica película de dibujos animados. Gráficamente es de lo mejor que existe, animaciones intercaladas increíbles, pero no pesadas como en otros juegos en los que parece que en lugar de estar jugando una aventura estás siendo un espectador del monitor. Es decir, tiene las animaciones justas para disfrutar del juego y además éstas no quitan protagonismo al jugador, ya que él es el que decide en cada momento que es lo que quiere hacer, no es algo que tenga impuesto.

Todas las soluciones de los puzzles que se presentan en esta tercera entrega de la saga son completamente coherentes pero sin llegar a ser una aventura fácil, es decir, son lo suficientemente difíciles como para tirarte un largo tiempo jugando pero no como para dejar el juego por imposible como a alguno le habrá pasado en alguna ocasión.

Los personajes, como ya hemos dicho antes, han cambiado bastante, pero este cambio ha sido a mejor, ahora da la sensación de que verdaderamente los personajes están dentro de los escenarios produciendo una sensación completamente real.

Como conclusión en el aspecto visual sólo podemos decir que se merece un Sobresaliente en cuanto a animaciones, personajes y fondos.

Por supuesto Monkey 3 continúa en la línea de los anteriores en cuanto al humor se refiere, un humor tan inocente pero tan picaresco como en los otros dos Monkeys.

SONIDO CELESTIAL

El propio nombre lo indica, aquella música tan pegadiza que todos íbamos tarareando cuando terminábamos de jugar a Monkey 1 continúa en la tercera parte, eso sí, con un pequeño cambio: ahora va en pista de audio, con una calidad bastante buena. Los samples son excepcionales y, por último, algo que debemos nombrar dentro de este campo es que ya no tendremos que dejarnos los ojos en la pantalla para leer los diálogos ya que todos se encuentran grabados y los podremos escuchar mientras estamos jugando. Lo mejor de todo es que están doblados en castellano, algo muy a favor por parte de los creadores.

CONCLUSIÓN

Como conclusión solamente deciros que es una aventura que todos deberíamos tener en nuestras casas. Es un juego IMPRESCINDIBLE. ✦

PERSONAJES

A continuación os describimos los personajes principales de esta gran saga.



- GUYBRUSH THREEPWOOD: En su primera aventura llegó a la Isla de Melee en donde quería aprender todas las artes de los piratas, debía pasar un examen para llegar a ser un pirata. Durante este examen Guybrush conoce a la encantadora gobernadora Elaine Marley y se enamora locamente de ella, pero esto le traería problemas, le traería a su gran enemigo el pirata Le'Chuck, el que hará todo lo posible porque Guybrush no consiga a Elaine. Es el gran héroe de todos los tiempos, con su gran inocencia nos ha enamorado a todos y ha conseguido que todo el mundo hable de él y de sus amigos y, como no, de sus enemigos.

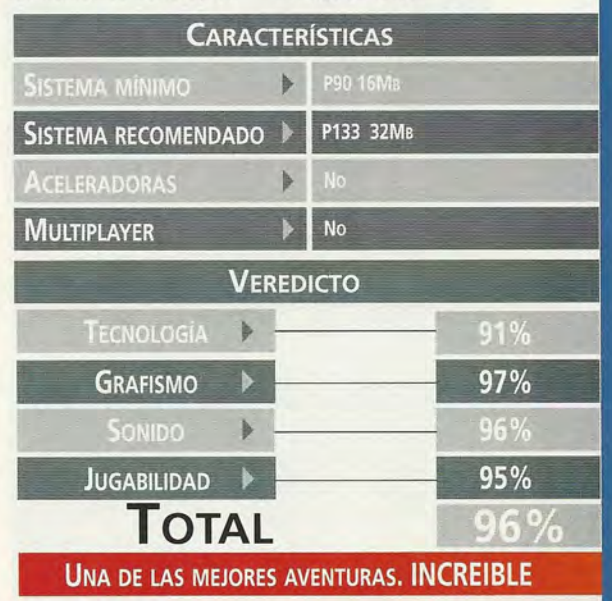


- ELAINE MARLEY: Gobernadora de la Isla de Melee (en la primera aventura); de esta increíble mujer es de la que Guybrush está enamorado, aunque ambos se pasan todo el tiempo discutiendo, todos sabemos que su gran amor está siempre latente. El único problema es que cada vez que parece que se van a reconciliar siempre surge Le'Chuck en el medio o cualquiera de sus molestos maleficios.



- LE'CHUCK: El mayor enemigo de Guybrush. Éste quiere casarse con la gobernadora Marley y por esto siempre se interpone entre Elaine y Guybrush. Un auténtico fantasma-pirata que cuenta con un sinfín de "no-muertos" para acabar con nuestro protagonista, aunque nunca lo consigue. Este gran ser tiene un problema, ¡ya está muerto!, y ahora la pregunta vuelve a ser la misma de siempre, ¿cómo acabar con alguien que ya está muerto?

- LA PITONISA: Una mujer verdaderamente sorprendente. Sin saber por qué siempre aparece en todos las aventuras de nuestro amigo para ayudarle a acabar con Le'Chuck temporalmente, por suerte, ya que si verdaderamente Guybrush destruyera a Le'Chuck, la saga de este fabuloso juego no podría continuar. Con sus hechizos, muñecos vudú y miles de cosas más Guybrush conseguirá acabar por algún tiempo con el malvado Le'Chuck.



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P90 16MB
SISTEMA RECOMENDADO	P133 32MB
ACELERADORAS	No
MULTIPLAYER	No

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	91%
GRAFISMO	97%
SONIDO	96%
JUGABILIDAD	95%
TOTAL	96%

UNA DE LAS MEJORES AVENTURAS. INCREIBLE

DESARROLLADOR	EIDOS
DISTRIBUIDOR	PROEIN
GÉNERO	ARCADE
PRECIO	6.750 PTAS.

AUTOR: JAVIER TOLEDO

¿Has visto a esa chica?

TOMB RAIDER 2

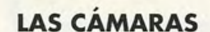
¡¡Segundas partes nunca fueron buenas!! ¿Quién dijo eso? Bueno, fuera quien fuese seguro que no ha tenido la oportunidad de disfrutar de esta secuela de Tomb Raider. Dejarle cinco minutos delante de la pantalla y seguro que nos dará toda la razón.



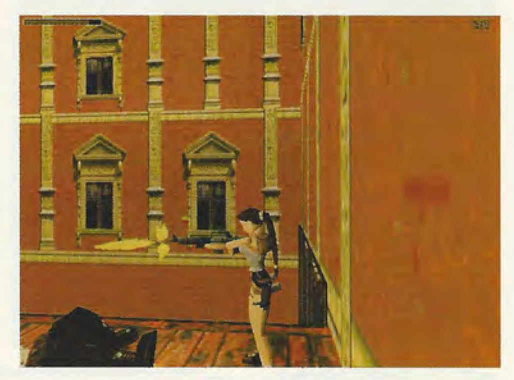
Movimiento y gráficos son los puntos fuertes del juego. Un reto de los juegos 3D es la tarea de hacernos cruzar la línea que separa la realidad de la ficción del juego. Un excelente diseño de los decorados y la música son condiciones indispensables para ello. Si además ponemos como protagonista a una sensual y atractiva Lara Croft obtenemos Tomb Raider 2.

Para los conocedores de la primera parte de este juego tenemos que decir que las diferencias respecto a aquél no son muchas. Nos movemos en la misma línea que nos marcó la primera parte, sólo que esta vez tendremos que vérnoslas con diferentes peligros. Para ello contaremos con muchas más armas y la perfecta agilidad de nuestra protagonista. En esta ocasión Lara tendrá que superar 16 peligrosos niveles para finalmente verse las caras con un complicado enemigo final.

Los enemigos humanos son muy peligrosos. Muchos de ellos podrán seguir a Lara donde sea. Y su armamento también puede llegar a sorprendernos por su potencia de fuego. Los niveles ocultos y los puzzles son muy numerosos. Esta vez tendremos que explorar áreas sumergidas y, cómo no, seguro que aparece alguna que otra sorpresa.



A la nueva casa de Lara no la falta nada de nada. Podemos practicar desde la natación hasta pasearnos colgados de una cuerda. Tenemos muchas habitaciones para explorar incluyendo dormitorio, cocina, baño y las viejas favoritas de la anterior parte del juego.

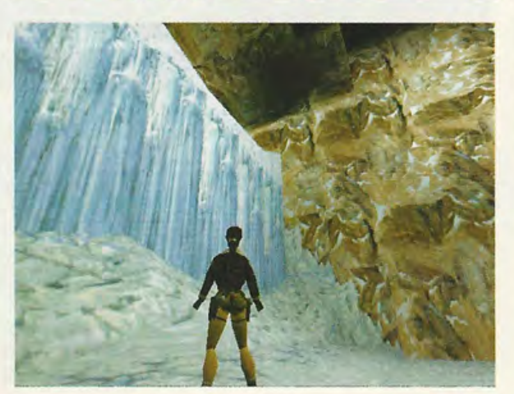




LAS CÁMARAS

La perspectiva desde la cual vemos el juego es completamente variable dependiendo de cómo se mueva Lara. La posición de la cámara se moverá para enfocar la escena desde el mejor ángulo de visión. Este efecto está muy logrado y es muy cómodo mientras jugamos. Además añade realismo a la acción. Si la perspectiva que tenemos no es la que deseamos, entonces no tenemos más que mirar en otra dirección para situar en el campo visual lo que queremos ver. Las diferentes resoluciones hacen que este efecto pueda resultar algo lento. Pero no necesitamos un ordenador con demasiadas prestaciones para poder disfrutar de una resolución buena sin deterioro de la velocidad.





INVENTARIO

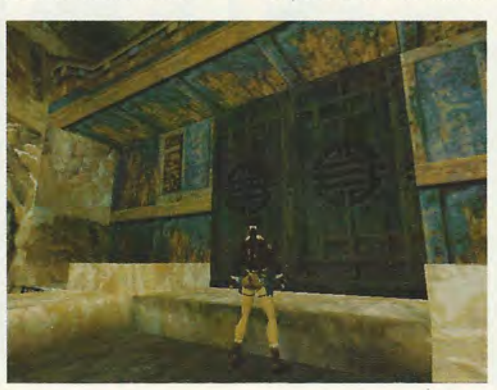
• Cronómetro
Éste es el icono de información. Con él podemos ver el número de muertos, el tiempo de juego, etc ...

• Bengalas
Tendremos que pasar por zonas sin iluminación y qué mejor que una bengala para ayudarnos en la exploración. También podremos dejarlas en el suelo para iluminar una zona determinada o llevarlas con nosotros.

• Pistolas
Es el arma de menor poder de fuego, pero también las que con más frecuencia tendremos que utilizar. Al utilizarlas Lara, una para cada mano, podremos cubrir un área mayor de la pantalla. Cuidado, si no estamos frente al enemigo sino que le damos nuestro perfil Lara utilizará solo una de las pistolas.

• Escopeta
Tiene bastante poder de fuego pero presenta un inconveniente, tardamos bastante en volver a cargarlas. Así que tendremos que ser inteligentes al elegir las ocasiones en las que las vayamos a utilizar.

Uzi,lanzagranadas, m16. Bueno esto ya es más serio. Con estas armas podemos causar verda-



















deros destrozos. Pero no hemos de olvidar el reservar munición para los enemigos fuertes.

• Medicinas
Kit de medicinas para reponer nuestra vida. Los tenemos de varios tamaños para recuperar diferentes cantidades de vida según nuestra necesidad.

LA MISIÓN DE LARA

Esta vez Lara ha de buscar la daga de Xian. Una leyenda cuenta el poder inmenso de esta daga. En tiempos antiguos sirvió para matar a un dragón. Para entender la importancia de la misión debemos ver la introducción del juego. Cinco minutos de película muy bien ambientada en la que vemos como un destructivo dragón es reducido gracias al poder de esta daga. Muchos serán los que desearán apoderarse de ella y muchos serán a los que tengamos que enfrentarnos para evitar que consigan nuestro mismo propósito. Nuestro viaje empieza en un valle cerca de la gran muralla china. Pero tendremos que viajar a lo largo de todo el mundo siguiendo la pista de la daga. Venecia, el Tibet y alguna que otra isla serán los escenarios de nuestros recorridos. Los decorados son diversos y muy diferentes entre ellos. Tendremos que explorar tanto en un palacio como en una catacumba y cómo íbamos a olvidarnos de visitar algunos de los misteriosos monasterios del Tibet.

La aventura comienza cuando Lara ve alejarse el helicóptero que la ha traído cerca de la gran muralla. Se encuentra en una cueva en la que ya tiene que empezar a demostrar su pericia para encontrar la salida. Es sólo el comienzo pero ya se enfrenta a una prueba de habilidad en la que hay que conocer muy bien las posibilidades de Lara. Por eso para quien no haya tenido la oportunidad de disfrutar de la primera parte de este juego le será requisito indispensable el entrenarse en la casa de Lara para poder decidir las acciones a emprender en la escalada a la salida. Cada movimiento se ha de aplicar en determinadas circunstancias. Podremos movernos rápidamente o paso a paso dependiendo del uso del teclado que hagamos. Cada terreno tiene sus requisitos. Es muy aconsejable el caminar despacio cuando nos encontremos cerca de un precipicio o en un terreno peligroso. Lara puede pegar saltos largos o cortos dependiendo si tenemos espacio para correr antes de saltar. También podemos hacer saltos a izquierda y derecha, así como hacia adelante o atrás. Otra posibilidad es escalar, nadar y bucear y por si todo esto fuese poco, tendremos que hacerlo a la vez que disparamos o huimos de algún enemigo.

ENEMIGOS

Nada mas comenzar la odisea, Lara se encuentra con su primera sorpresa. No han pasado más de un par de minutos cuando ya vemos un tigre correr raudo hacia nuestra protagonista. Todos sabemos que esta chica está muy bien, pero de eso a que se la quieran comer hay un trecho. Comenzando con un tigre la lista de enemigos se extenderá a lo largo de gran parte del reino animal. Cuervos, arañas y ratas acosarán a Lara a lo largo de todo el juego. Las normas para evitar caer ante estos peligros son las mismas que en muchos otros juegos de acción. Mucho cuidado cada vez que descubrimos un nuevo escenario y seguir la máxima de que siempre podemos encontrarnos con un furioso monstruo al torcer la esquina. Bueno y eso no es todo, los verdaderos retos vienen cuando aparecen los enemigos inteligentes que, por norma general, suelen ser los humanos. Los enemigos finales de nivel serán los más difíciles y para ellos tendremos que tener lista nuestra reserva de armas. Ante un enemigo poderoso el mejor remedio será siempre el tener un buen arma, o cejar de acosarle en nuestro ataque y evitar todos sus intentos de dañarnos utilizando las conocidas acrobacias de Lara.

CONCLUSIONES

Todo lo anterior se puede resumir de una manera fácil, Tomb Raider 2 es un juego de acción en 3D, que destaca del enorme conjunto de juegos que hay en esta misma línea. Aunque tiene sus puntos fuertes y, todo hay que decirlo, también alguno flojo. Bueno, estos últimos son muy escasos pero todavía podemos ver a Lara mezclándose con las paredes cuando la hacemos girar y estamos cerca de ellas. Pero en resumen y dejándonos de términos técnicos el juego es bueno. ¿Por qué? Pues por lo que nos hace escoger un juego. Porque está bien hecho y es divertido. ✦

CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P75 16 MB RAM WINDOWS95
SISTEMA RECOMENDADO	P133 32 MB RAM CD-ROM 8X
ACELERADORAS	SI
MULTIJUGADOR	NO

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	90%
GRAFISMO	90%
SONIDO	90%
JUGABILIDAD	90%
TOTAL	90%

TODO UN MITO EROTICO EN TU ORDENADOR

DESARROLLADOR	BLUE BYTE
DISTRIBUIDOR	FRIENDWARE
GÉNERO	ESTRATEGIA 3D
PRECIO	7.990 PTAS.

AUTOR: FRANCISCO JAVIER P.

Alien resurrección

INCUBATION





Últimamente nos encontramos con grandes problemas a la hora de decidir si un juego es tal o cual. En este caso nos encontramos con Incubation, un juego mitad estrategia mitad arcade de acción trepidante. Esta nueva entrega de la serie de Battle Isle acaba de llegar a la tierra, ¡qué no se te acabe el tiempo!





Una raza de mutantes, los Scayger, procedentes del planeta Scarya se han establecido en un planeta paradisiaco. Debido a un accidente en una planta eléctrica el campo de fuerza que rodea a la colonia se desactiva y los virus de los terrestres entran en contacto con los extraterrestres. A causa de esta filtración se convierten en mutantes sedientos de sangre cuya única dedicación será aniquilar todo aquello que se interponga.

Para contrarrestar toda esta amenaza mutante y poder librar la colonia están los marines espaciales. Este grupo de fuerzas especiales será el encargado de acabar con el enemigo utilizando las distintas armas y equipo disponibles.

Con Incubation tendrás la posibilidad de jugar solo, luchando contra gran variedad de oponentes y enfrentándote a misiones y campañas arriesgadas. El juego ofrece más de 30 misiones con las que enfrentarte con lo que suponemos que dispondrás de muchas horas de entretenimiento.

WARGAME EN MARCHA

El juego se basa en un innovador sistema de turnos que se rigen por acciones, es decir, al tratarse de una estrategia por turnos, cada jugador dispondrá de una serie de acciones a realizar. Cada uno de los personajes de Incubation será diferente y las acciones que haga uno no las podrán hacer los demás. Así algunos personajes tendrán mayor número de acciones posibles en un turno debido a su mejor preparación, mayor nivel, etc (es un pequeño toque RPG). A medida que nuestros marines realicen misiones con éxito veremos cómo van aumentando sus capacidades y habilidades especiales, y así ser mejores en el próximo combate.

El armamento que llevarán nuestros mercenarios es impresionante, casi ilimitado, y dependerá, como siempre, de la cantidad de dinero que tengamos. Antes de empezar las misiones podremos visitar un carguero que, haciendo de megastore, nos provea del material necesario para acabar con los mutantes. En cada nivel no podrás disponer de más de 12 soldados, por lo que tendrás que esforzarte al máximo si no quieres que acaben contigo.

OJOS PARA QUE OS QUIERO

En la parte gráfica es donde Incubation da la campanada. El juego funciona con tarjetas aceleradoras y sin tarjetas aceleradoras. La diferencia se nota bastante pero sin aceleradoras es estupendo, así que, ¿cómo será con?, ¿no? Gráficos en 3D con una calidad impresionante, cámaras por todas partes capaces de enseñarnos hasta el más pequeño rincón y controlar, de esa forma, los posibles peligros. Así podremos observar la acción desde los ojos de nuestro soldado (en primera persona), desde los del resto de miembros del equipo, desde los de nuestros amigos los alienígenas, etc.

Si, además, disponemos de una tarjeta aceleradora todo lo anteriormente contado se ve duplicado en cuanto a calidad, suavidad, velocidad.

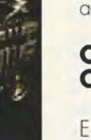
EVALUACION: 10

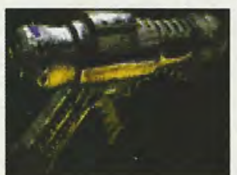
Incubation=Accion a raudales + Estrategia por turnos. Una increíble mezcla con una apariencia extraordinaria, los juegos de acción en primera persona con la mejor estrategia. Más de 30 soldados diferentes, 24 tipos de armas distintas, gráficos 3D en tiempo real de calidad asombrosa, más de 30 misiones, soporta MMX y 3Dfx, múltiples cámaras para no perder ni un minuto e, incluso, permite hasta cuatro jugadores que podrán unirse en una batalla, en una LAN o por Internet. ✦

















CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P90 16 MB RAM CD2X SVGA 2MG
SISTEMA RECOMENDADO	P166 32 MB RAM SVGA 4MG 3DFX
ACELERADORAS	SI
MULTIJUGADOR	SI

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	90%
GRAFISMO	90%
SONIDO	90%
JUGABILIDAD	92%
TOTAL	91%

ESTRATEGIA TOTAL PARA TU "BODY"

JUEZ Y JURADO · INCUBATION



Screamer
RALLY
HarroW
HarroW
Concurso Screamer Rally
Seguimos en la brecha ofreciendo a nuestros lectores los mejores concursos del momento. Este mes participa con Game Over y Virgin Interactive y gana uno de los 20 Screamer Rally que sorteamos. Si te gustaron las anteriores entregas de esta fantástica serie de juegos de conducción, alucinarás con esta. Nuevos circuitos, nuevos coches, y soporte para aceleradoras 3D. Inigualable...
Para participar en el sorteo responde a las preguntas que te proponemos y rellena tus datos personales en el cupón. Recórtalo y envianos tus respuestas a la siguiente dirección:
Game Over: Concurso Screamer Rally
c/ Alfonso Gómez 42, Nave 1-1-2
28037 Madrid
RESPONDE A LAS SIGUIENTES PREGUNTAS, EN MAYÚSCULAS:
1. Dime 2 modelos de coche incluidos en Screamer Rally
2. Dime 2 Circuitos que se incluyen en Screamer Rally
3. Dime 2 pilotos españoles que participen en el Raid Paris-Dakar 98
4. ¿Quién ganó el Paris-Dakar 97 en la modalidad de coches?
RELLENA EL CUPÓN CON TUS DATOS PERSONALES
Nombre y Apellidos: ....
Direccion: ....
Codigo Postal: ....

DESARROLLADOR	WESTWOOD STUDIOS
DISTRIBUIDOR	VIRGIN INTERACTIVE
GÉNERO	RPG
PRECIO	7.990 PTAS.


AUTOR: JUAN DE MIGUEL

La maldición de Scotia

LANDS OF LORE II

A veces Luther es feo como un monstruo o escurridizo como un lagarto. Pero la mayor parte del tiempo se trata de un sujeto común, como tú o como yo. Bueno, ni tú ni yo tenemos una madre bruja (¡Yo sí ! -un redactor.) (¡Calla la boca ! -el resto de la redacción) que haya intentado matar a un rey llamado Richard.









La historia es un poco más larga. La madre de Luther, Scotia, trabajó lo suyo para hacerse con un artefacto de la Magia Antigua llamado Máscara Infernal que le permitiría hacercarse al rey lo bastante como para matarlo. Pero un héroe (o sea, tú en el Lands Of Lore I) logró acabar con ella y salvar a Gladstone (que es el reino del rey Richard).

Justo antes de morir, Scotia trató de salvar la más preciosa de sus posesiones, la magia del cambio de forma, transmitiéndosela a su hijo. Pero algo fue mal en la Telefónica de eter y el pobre Luther acabó recibiendo una versión deformada y maldita de la magia de su madre, de modo que, aunque puede cambiar su forma corpórea, no puede controrarlo. Al regresar a Gladstone en busca de ayuda Luther fue encarcelado por los crímenes de su madre, pero de la mano de la extraña magia que lo domina, logra escapar del castillo en el que estaba preso. Así que tu labor consitirá en tomar el papel de Luther en sus esfuerzos por averiguar cómo curarse de su maldición.

Para animar el cotarro hay un Dios Anciano del mal llamado Belial que ansía la magia antigua que contienen la maldición del cambio de forma para resucitar. Belial fue muerto por el Dracáculo, otro Dios Anciano, que ahora es tu única esperanza de encontrar una cura para tú maldición.

LA AVENTURA

LOLII es un RPG por definición pero una aventura por vocación. Los elementos de rol están minimizados y simplificados, de manera que el nuevo jugador se encuentra con un interfaz que es una gozada de manejar y que no suele estorbar el desarrollo de la acción. Existen niveles de experiencia, magia y espadas, pero en ningún momento son más que un necesario trámite para acabar con algunas criaturas que persisten, malévolamente, en interponerse en tu camino.

El elemento principal del juego es la aventura. No una aventura habitual, sino una que resume todos los elementos de la Aventura Fantástica por excelencia: paisajes exóticos, dioses antiguos, magia, maldiciones, traición, honor, batallas, amistad, monstruos, bellezas, etc. Y el vehículo elegido es un juego de rol.

Para animar el cotarro hay un Dios Anciano del mal

Los puzzles son en general simples, y las áreas de exploración no demasiado extensas. Los combates no son tan frecuentes como en otros juegos del estilo, ni como en el Lands Of Lore I. La conversación no existe como tal ya que los personajes que te encuentres en tus viajes hablarán de una manera más o menos automática contigo, pero el resultado funciona como un elemento para desarrollar la trama y darte pistas para resolver los problemas que se te presenten.

EL *LOOK*

Por simple que sea el desarrollo, la realización







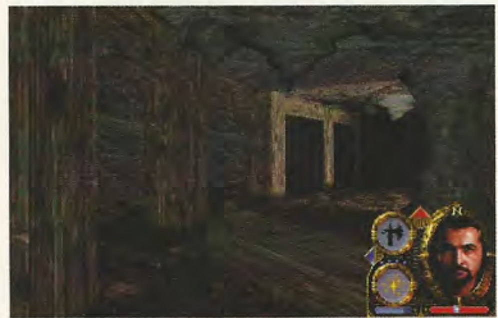
PEROPEROPEROPERO...

Desde luego no todo es perfecto en este juego. Existen un montón de peros, empezando por la excesiva simplicidad del desarrollo para los jugadores más veteranos. Pero esto es más problema mío que de Westwood, ya que la meta de los diseñadores es más bien crear una aventura simple y atractiva que pueda envolver a cualquier jugador, novato o experto. Sin embargo hemos encontrado una serie de detalles más prosaicos que entorpecen las cosas: una cosa es una atmósfera amenazante y otra no poderte ver los pies. Demasiadas zonas son casi innavegables a causa de la falta de luz, y muchas veces te pasas más tiempo consultando el automapa que jugando.
En otro orden de cosas lo cierto es que casi todo el juego te lo vas a pasar usando el automapa, ya que las rutas a través de los escenarios no son nada obvias desde el punto de vista de primera persona. Por lo menos el automapa es una gozada de usar, pero tanto cansa.
El sonido hambiental y las tomas de video son demasiado bruscos. Acércate a un rio y de repente alguien enchufa el ruido de las cataratas del Niágara. Acércate a un bicho-rata (también conocidos como gato-bichos) y el CD se pondrá a ráscar y gemir (cortesia de la RGU, del inglés *Unidad Rascadora y Gemidora*. Todos los PCs llevan varias de fábrica) mientras el sujeto comienza a moverse. Destruye un poco el *tempo* de la narración.
El juego está plagado de objetos sin demasiado uso aparente que no hacen sino estorbar en el inventario. Y, si buscas bien, vas a encontrarte con un zillón de armas sin utilidad inmediata. Por lo menos al principio de la aventura, los combates son bastante pocos y sencillos.











es espectacular. Y esto es algo a lo que Westwood no está acostumbrado. La máquina 3D que se utiliza para la mayor parte de la acción puede parecer un poco simple al principio, pero luego empiezas a apreciar los detalles, por ejemplo la variedad. Todos los escenarios están plagados de detalles y existen un montón de distintos ambientes: mazmorras, bosques, selvas, ríos, cavernas llenas de lagos de magma, antiguos templos e incluso un museo. Y mucho más.

Lo monstruos requieren una menición aparte. En el mejor de los casos son atemorizantes y, en el peor, aterrorizantes. Lo que pierden en fluidez al ser *sprites* en lugar de montones de polígonos lo ganan en definición y espectacularidad. No en vano Westwood posee algunos de los mejores grafistas de la industria. Algunas veces te harán saltar, literalmente, de la silla cuando surgan de un pasillo oscuro y te ataquen.

Otro capítulo gráfico son las tomas de vídeo de actores, en general sobre fondos generados por ordenador, que llevan la carga de las conversaciones y encuentros con los personajes del juego. Tienen un par de problemas: la resolución parece demasiado baja y, al no estar tan claramente definidos como el resto de los gráficos del juego, chocan y rompen un poco el paisaje. Pero al menos demuestra un valiente intento por parte de Westwood de hacer algo nuevo, y no es un mal intento.

El último capítulo gráficos son las tomas intermedias generadas por ordenador, desde la presentación hasta las numerosas interrupciones durante el juego que narran los acontecimientos importantes de la trama. Decir que son buenas es poco. Decir que son excelentes es insuficientes. Lo mejor es que las veas tú y juzgues por tí mismo.

ESTO ME SUENA

La calidad del sonido varía enormemente: va desde absorbente hasta molesto. La música suele ser absorvente y los efectos sonoros, molestos. Especialmente conmovedora es la partitura de la dedicación del juego. Por desgracia la copia facilitada a la redacción para la prueba está en inglés, y de hecho no sabemos si el juego será traducido al castellano aunque creemos que sí, así que no podemos contaros cómo están dobladas las voces de los actores o del mismo Luther.

¿Os acordais como en el Duke Nukem nuestro protagonista hablaba para sí ? Pues Luther también lo hace en este LOLII, y generalmente es bueno prestarle atención, ya que muchas veces nos facilita pistas importantes.

RESUMIENDO

Lands of Lore II es un excelente juego. Quizás no sea todo lo que esperábamos de él, pero desde luego tiene algo para cada uno. Es una mezcla interesante de aventura y rol, aunque más bien apoyado en el primero. Lo más notable de cara al jugador de lo segundo es la facilidad con la que puedes acabar asumiendo la personalidad de Luther. En lugar de ser un héroe parece un pobre despistado y condenado a desentrañar misterios que no entiende.

La puntuación requiere su explicación. Los gráficos muchas veces merecen hasta un 95, pero la mezcla que se hace de tantos estilos de representación (FMV, sprites y escenas de animación generadas por ordenador) no está todo lo conseguida que debiera. Una lástima. Por otra parte un 85 en jugabilidad puede ser demasiado para algunos jugadores y demasiado poco para otros. La decisión, como siempre, está en tus manos. ✦

Características	
Sistema mínimo	P75 16 Mb Ram
Sistema recomendado	P120 32 Mb Ram
Aceleradoras	Sí
Multijugador	No

Veredicto	
Tecnología	80%
Grafismo	90%
Sonido	85%
Jugabilidad	85%
Total	**85%**
Al fin	

DESARROLLADOR	▶	LUCASARTS
DISTRIBUIDOR	▶	ERBE
GÉNERO	▶	ACCION 3D
PRECIO	▶	7.495 PTAS.

AUTOR: JUAN DEMIGUEL

Kyle Katar cogió su fusil

JEDI KNIGHT

"Advertencia: el uso de este juego puede causar, en raros casos, trastornos de la personalidad consistentes en una esquizofrenia paranoide en la cual los sujetos afectados tienden a tomar paraguas, bastones y/u otros objetos semejantes para blandirlos y agitarlos. Frecuentemente estos gestos se ven acompañados por sonidos semejantes a zumbidos emitidos por el usuario. Aunque graves, estos síntomas remiten con la abstinencia continuada del uso del programa."

Bienvenidos a la esperadísima continuación de Dark Forces. Pocos títulos han recibido tanta atención aún antes de ser publicados, y con razón. Lucas Arts nos ofrece una máquina visual completamente nueva, capaz de lanzar contra nosotros desde tropas de asalto imperiales hasta monstruos marinos o forzudos guardias gamorrianos. Y esta vez no sólo contamos con el habitual arsenal de armas, sino que ahora, además, podemos utilizar un sable láser y todos los poderes de una auténtico caballero Jedi.

Es un poco futil realizar comparaciones entre Jedi Knight y el resto de los arcades 3D que nos invaden, empezando por el *Quake*. Las sensaciones que se obtienen son completamente distintas, sobre todo debido a la ambientación y la estructura de los escenarios. En cierto sentido es igual que comparar a *Doom* y a *Dark Forces*. Incluso la avanzada (en comparación) tecnología del *Quake II* no importa. Se trata de productos completamente diferentes, y ninguno es mejor que el otro. Todo ello consiste en una elección personal.

La mayor diferencia con los demás productos de su clase la podemos resumir como la puesta del énfasis de una historia como motor de la acción. No se trata de una historia esbozada a trazos o como fondo, sino que la historia es lo que realmente importa, en el modo de un jugador, por lo menos. Cada fase es un reto porque siempre quieres ver lo que viene después, siempre tienes un objetivo claro en mente. Se trata de una historia realmente atractiva.

¿CUAL?

Bueno, aunque atractiva, la historia no es muy complicada. Tú interpretas el papel del mercenario que nos salvaba de los Dark Troopers en *Dark Forces*, Kyle Katar. Tu padre ha sido asesinado recientemente y estás tratando de localizar a su asesino. Pero, como siempre, no todo es lo que parece.

> **Lucas Arts nos ofrece una máquina visual completamente nueva**

El androide que va a suministrarte información resulta estar a sueldo de algunos restos del imperio (la historia transcurre después de la destrucción de la segunda Estrella de la Muerte y el desgraciado accidente del Emperador) que están encabezados por Jerec, un Jedi Oscuro, y su pandilla de pendencieros compañeros.

VISITA MI CASITA

Como ya hemos comentado, Jedi Knight utiliza una máquina gráfica completamente nueva, así que ya podéis olvidaros de los sprites de la primera parte. Todos los elementos del juego, salvo algunos efectos y explosiones, están construidos con polígonos y texturas. En especial los enemigos están elaborados así, de manera que ahora parecen completamente reales (o al menos mucho más que antes). Además están animados realmente bien, y las secuencias de muerte son de lo más verosímil. Aparte de los corrientes enemigos de a pie, podremos encontrar todo tipo de tropas pesadas imperiales, también realizadas con polígonos, como transportes de asalto AT, Transbordadores Tiderianos, bombarderos TIE, torretas de fuego, etc...







Un stormtroopez en guardia.

Pero aunque del todo correctos y en muchos aspectos excelentes, los enemigos no son la joya gráfica del juego, no. Su lugar lo ocupan los increíbles escenarios. Son de una amplitud nunca vista y cuando decimos grandes queremos decir GRANDES.

Existe un ascensor que tarda en subir casi quince segundos, y sientes cómo subes cada uno de los tropecientos metros de recorrido. Hay escalinatas de kilómetros de largo, edificios de seis pisos, inmensos patios interiores. Pero también existen tétricos pasillos, estrechos conductos de aire, oscuras rendijas entre las rocas y pasajes inundados con agua. Aquí es donde los efectos de luz destacan, porque resultan completamente reales, y las zonas de sombra resultan debidamente amenazantes.

Podríamos resumir diciendo que los gráficos consiguen algo que no hemos visto en ningún juego y que es, precisamente, conseguir que no te sientas como en un juego. Los edificios parecen tan reales como los de las películas de la Santa Triología. No es en los detalles donde destacan, no es en la cantidad de polígonos o calidad de las texturas, es en la sensación global donde triunfan.

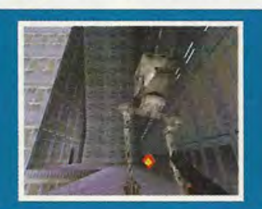
EL SONIDO

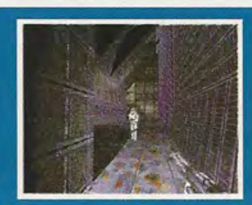
Y si los gráficos constituyen una de las piedras angulares del juego, otra es el sonido. De hecho si los gráficos nos hacen creer que estamos dentro de las películas del amigo Lucas, el sonido nos hace *sentirnos* en ellas. No es que hayan empleado la banda sonora de John Williams, es que además lo han hecho de una manera inteligente. Si te aproximas a una situación amenazadora la música suena amenazadoramente. Si recorres inmensos escenarios naturales la música se torna suave y melancólica.

Lo más gracioso son los comentarios de los enemigos. Los más extraterrestres















pitan, gruñen y, en general, hacen el paripé. Pero las tropas imperiales realizan comentarios en cuanto te detectan. En cierto sentido parece que se avisan a unos a otros de tu presencia a la vez que realizan toda clase de amenazas pueriles, como: "Suelta el arma" o "Rápido, coged al rebelde", o cosas así. Disfrutareis como un enano. Sobre todo cuando acabéis con ellos instantes después.

En el caso de los doblajes de las tomas cinematográficas entre escenarios, sólo podemos decir que no estorban. Y ya es mucho decir en estos tiempos.

ARSENAL FOR YOU

Si lo que te gustan son las armas esto te va a encantar. Jedi Knight pone a tu disposición nada menos que 10 distintas : tus puños desnudos, la pistola, el rifle de asalto, los detonadores termales, la ballesta (sí, la de Chewaka), la pistola de disparo rápido, el railgun (una especie de lanzagranadas), minas terrestres, el devastador y el sable láser. Además casi todas tienen un modo de disparo secundario. El resultado es que acabas utilizando casi todas las armas, cada una para una misión distinta.

La pistola, cuando tienes poca munición y quieres precisión. El rifle de asalto para rápidas entradas en una zona ocupada, donde la velocidad de disparo es más importante que la puntería. Las granadas para localizar zonas secretas. La ballesta para unos primeros disparos devastadores (hasta que consigas el devastador, claro). La pistola rápida para acabar rápidamente con un enemigo sin que pueda responder. El railgun para destruir las pesadas máquinas de combate imperiales, los AT. Las minas para tender trampas crueles a los inocentes enemigos. El devastador para devastar a distancia.

Y si los gráficos constituyen una de las piedras angulares del juego, otra es el sonido

Pero cuando aprendas a manejar el sable láser como Dios manda no querrás utilizar otra cosa. Empecemos por el funcionamiento que consiste en que, si encaras al enemigo que te dispara y no intentas atacar, Kyle tratará de repeler los ataques con la espada. Luego dispones de dos golpes distintos, uno sencillo y bastante rápido y un doble mandoble que te deja brevemente al descubierto. Lo fundamental es que puedes acabar con casi cualquier enemigo de un sólo golpe y repeler buena parte del fuego con el sable. Si no te molesta perder un poco de escudos (a nosotros no) puedes entrar en una habitación llena de enemigos y acabar con ellos como un auténtico Jedi.

El resultado es un manejo extremadamente intuitivo y rápido del arma Jedi por excelencia. Lo malo es que el sable láser es un poquitín demasiado poderoso y, sobre todo, que el hecho de que las paradas sean automáticas le restan mucho interés a manejarlo. No necesitas mucha habilidad de esgrima para utilizarlo eficazmente. Y esto es un poco limitado.

Pero no sólo tienes armas a tu disposición. A lo largo del juego tendrás la oportunidad de aprender a dominar algunos de los poderes de un caballero Jedi. Al atravesar ciertos niveles se te concederán un determinado número de estrellas, o puntos de fuerza, que puedes repartir entre los diversos poderes a tu disposición. Al principio puedes aprender los poderes básicos de todos los Jedi: salto, visión, velocidad y enganche. Luego puedes seguir como un virtuoso caballero de la Luz (¡buuuuhhhhh!) o pasarte al Lado Oscuro de la Fuerza (¡bieeeeennn!). Según lo que elijas tendrás acceso a poderes distintos. Sin detallarlos (mira el manual, tío vago) digamos que los poderes de la Luz son protectivos y curativos, mientras que los poderes de la oscuridad son agresivos y ofensivos.

El resultado de tanta arma y poder diferente es que siempre tienen un variado conjunto de herramientas para realizar tus objetivos.

CONOCE A TU ENEMIGO

Existen un porrón de enemigos de a pie distintos, inmediatamente reconocibles para los aficionados al tema. Cuando ya esté avanzado el juego te enfrentarás sobre todo a las tropas imperiales, pero en un principio tus enemigos serán, casi siempre, mercenarios extraterrestres.

En general, tus adversarios muestran una inteligencia algo limitada y no intentarán rodearte o tenderte emboscadas que no estén preparadas de antemano. Pero son bastante ágiles y tratarán de esquivar tus disparos para acercarse a ti y machacarte.

Contra los enemigos mayores, como los transportes armados, el arma de elección es el railgun. Pero no es necesario, en general, matarlos para continuar. Las torretas de fuego son presa fácil para cualquier arma de grueso calibre.

Los enemigos Jedi a los que te enfrentarás varían en dificultad, pero no resultará muy difícil acabar con ellos si utilizas sabiamente tus poderes Jedi. Suelen utilizar una técnica muy personal de combate, así que los consejos para uno no valen para otro. Son bastante más inteligentes que los demás enemigos, y sus golpes de espada están exquisitamente animados. Prueba la cámara exterior con ellos, es alucinante (aunque un poco arriesgado).

¿CÓMO JUEGA EL JUEGO?

Bueno, es muy distinto del *Quake*. Se parece un poco a *Hexen II*, pero los puzzles son mucho más sencillos y, casi siempre, evidentes. Además la inmensidad de los escenarios, en lugar de entrometerse, aumenta el interés. Por muy grandes que sean los espacios junto a ti casi siempre sólo existe un camino, de manera que rara vez te sientes perdido. Y los elementos para resolver un problema suelen estar cerca.

Además, también debido a la configuración arquitectónica de los niveles, hay un importante elemento de navegación de plataformas. De nuevo Lucas consigue que la dificultad nunca alcance el grado de la frustración. Saltar y correr se convierten en acciones casi automáticas, y da gusto zumbar por los niveles de saliente en saliente.

Resumiendo diríamos que Jedi Knight consigue lo que quiere, que es dar una impresión cinematográfica de la aventura. Donde tú, por supuesto, eres el principal protagonista.

LA MEZCLA

¿Y qué es el juego al final? Es una mezcla casi perfecta de acción, 3D, la Guerra de las Galaxias y una aventura. Todo narrado como si de una película se tratara. Existen ciertos elementos que uno no puede más que sentir que no han sido explotados como debieran, sobre todo lo relacionado con tu evolución como Jedi, pero el resultado global es sobresaliente. Toma tu sable láser y patea al Imperio en el trasero. ✦

Características	
Sistema mínimo	P75 16 Mb Ram Windows95
Sistema recomendado	P133 32 Mb Ram cd-rom 8x
Aceleradoras	Sí
Multijugador	Sí

Veredicto	
Tecnología	90%
Grafismo	90%
Sonido	90%
Jugabilidad	94%
Total	**92%**

El poder de un Jedi







DESARROLLADOR	WESTWOOD STUDIOS
DISTRIBUIDOR	VIRGIN
GÉNERO	AVENTURA GRÁFICA
PRECIO	7.495 PTAS.

AUTOR: LETICIA KRAHE

Una auténtica película de cine

BLADE RUNNER



Ahora, después de más de una década, llega a nuestros monitores la versión en videojuego de la famosa película de Harrison Ford, dirigida por Ridley Scott, que en sus tiempos hiciera escuela. Hablamos de Blade Runner, una aventura que a más de uno no defraudará gracias a sus increíbles escenas de animación, dignas de una superproducción de Hollywood.

La mayoría de los lectores recordarán los fantásticos replicantes, los efectos especiales o el increíble mundo que recreaba la película "Blade Runner".

Para aquellos que no tuvieran el gusto de ver tan maravilloso film, haremos un resumen de la película, que también lo es, lógicamente, del argumento de este juego de Virgin.

En un futuro no muy lejano, en los Angeles, se va a librar una batalla entre el agente Deckard (Harrison Ford), y cuatro replicantes (interpretados por Rutger Hauer o Sean Young, entre otros).

En esa época, el hombre ha alcanzado la tecnología necesaria para fabricar "humanos artificiales", dotados de más fuerza, más inteligencia, pero menos tiempo de vida, sólo cuatro años. Son los llamados replicantes.

Estos replicantes son utilizados para trabajos en las minas de extracción de satélites de Jupiter, sobre todo, y además, para aquellas tareas penosas que el hombre no quiere desarrollar. Cuatro de estos replicantes logran viajar hasta la tierra con el objetivo de intentar encontrar a su creador, la Tyrrell Corporation, para que, en un intento desesperado, consigan prolongar sus vidas.

Deckard es un policía experto en la lucha contra estos seres, y será el encargado en Blade Runner, de acabar con ellos.

En Blade Runner se han invertido, según dicen, más de quinientos millones de pesetas en su producción

La acción nos traslada a las calles de un "Los Angeles futurista", en las que se respira un ambiente denso y cosmopolita, oscuro y lóbrego, en donde los coches navegan por el aire, el edificio más pequeño es de treinta pisos, y todo lo que os podáis imaginar...

ANTECEDENTES

Blade Runner es la última superproducción de WestWood Studios, los creadores de otros juegos de la categoría de *Command & Conquer*. En Blade Runner se han invertido, según dicen, más de quinientos millones de pesetas en su producción. El resultado: Una excepcional aventura al estilo de Myst o su segunda parte, Riven, Blade Runner se autocalifica de aventura gráfica, o al menos en esa categoría es en donde la sitúan sus creadores, pero digamos que no es del todo correcto, ya que Blade Runner no cuenta con una dinámica y mecánica que ofrezca la suficiente interacción con el jugador como para categorizarla como una aventura gráfica.

Entre sus excelencias cuenta con increíbles gráficos de render para los fondos y multitud de animaciones que nos dejarán con la boca abierta, pero eso será todo, ya que Blade Runner es un juego verdaderamente difícil de jugar, o mejor dicho, aburrido.

UN POCO DE TÉCNICA

La técnica empleada en Blade Runner para mover a los personajes en 3D está basada en algo similar a lo que podrían ser los denominados "Sprouts" de



Crawnberry Source (Jhon Ritman) o el CUBIC (Thunder OffShore, NoriaWorks). Está basado en matrices cúbicas formadas por puntos que se crean a partir de formas poligonales. Esto cuenta con la ventaja de que podemos mover un modelo poligonal de miles y miles de caras, por puntos en tiempo real, ya que en su forma poligonal nativa sería imposible, es algo parecido a mover el cascarón de un huevo.

Esta técnica es una alternativa a la programación tradicional 3D.

El problema reside en que en este caso en concreto, una "aventura de render", en la que no hay una acción trepidante y está basada en la belleza visual, se crea un contraste bastante llamativo, y precisamente no para bien, entre el purismo y la calidad de los fondos con los personajes que se mueven en primer plano y se acercan, ya que la única forma de acercar un punto, es "zoomearlo", y aunque se "zoomee" con antialias en tiempo real, el resultado no deja de resultar desastroso. Los personajes pierden mucho detalle sin una justificación aparente en un juego de este tipo, es un efecto que no queda demasiado bien, ya que se ven los fondos muy bien, mientras que lo que se encuentra en primer plano se ve demasiado "pixelado", es decir, con unos cuadros muy grandes.



Un mundo impresionante.







Vehículos idénticos a la película.



EL JUEGO

Como decíamos unas líneas más arriba, Blade Runner no entra dentro del género de las aventuras gráficas, ya que no cuenta con los suficientes elementos típicos y necesarios dentro de este género, ni permite la interacción necesaria con el jugador como para denominarse aventura gráfica.

Por definir este juego de alguna manera, podríamos decir que se trata de una "aventura de render", género en el que se podría decir que prima la belleza de las imágenes, la historia y la complejidad y extensión del juego.

En Blade Runner no podremos coger o dejar objetos, tampoco utilizarlos o realizar tareas predeterminadas, sino que seremos básicamente y por denominarlo de alguna manera, unos "espectadores" pseudo-pasivos, es decir, como jugadores, nos limitaremos a presenciar las secuencias de animación que se nos ofrecen y a decidir hacia que lugar encaminamos a nuestro protagonista. Dependiendo del lugar al que lo mandemos sucederán determinadas cosas, pero no podremos intervenir en lo que sucede, sino que todo está predeterminado esperando a que el jugador pase por allí o algo similar.

Es por esto por lo que jugar una partida a Blade Runner llega a hacerse pesado, ya que el jugador no cuenta con todos los elementos necesarios a su alcance como para poder decidir por él mismo, sino que los creadores de este juego ya tienen decido lo que va a pasar en cada momento de la aventura, algo que no suele gustar demasiado a los "jugones" de aventuras gráficas.

La realización y acabado de las pantallas es realmente magnífico, siendo un verdadero deleite para la vista

Además, algunas de las soluciones que se dan a bastantes problemas y con más frecuencia de la deseada, llegan a ser ilógicas, presentando un grave problema de cara al concepto de jugabilidad, ya que el jugador puede llegar a sentirse desencantado con la absurda resolución a una situación concreta, perdiendo interés por resolver cualquier problema que se le presente a continuación al pensar que tendrá una solución tan extraña, bien por fácil o por difícil, pero en definitiva, tan absurda como la anterior.

En definitiva, Blade Runner es más un juego de disfrute visual y de recreación en los ambientes fieles a la obra cinematográfica que una aventura al estilo tradicional que permite una interacción mucho mayor entre jugador y juego.







¡VAYA GRÁFICOS!

Sin duda alguna, los gráficos son el punto fuerte de Blade Runner. La realización y acabado de las pantallas es realmente magnífico, siendo un verdadero deleite para la vista. Los personajes de las secuencias de animación también son fantásticos, (en muchas ocasiones coinciden con los de la película original), que no los del juego, que están bastante por debajo debido a los factores que comentábamos antes.

También es sobresaliente la animación de los escenarios, recreados a partir de los originales en resolución de 640x480 y color de 16 bits, cuidada hasta el último detalle y consiguiendo una ambientación fantástica, haciendo creer que se está ahí, es decir, es como si éstos tuvieran vida propia.

Éste es uno de los puntos fuertes y visualmente más atractivos de Blade Runner.

Como ya hemos mencionado antes los personajes tienen un aspecto realmente pobre cuando se encuentran en un primer plano, no en las animaciones.









CONCLUSIÓN

Como conclusión sólo podemos decir que si lo que buscamos es un juego para pasar un buen rato disfrutando visualmente como espectador delante de un monitor, en lugar de una pantalla de cine, Blade Runner es el apropiado. Sin embargo, para todos aquellos a los que les gusten las aventuras gráficas y lo que ello conlleva; por ejemplo, seleccionar cosas, coger, utilizar objetos y todo ese tipo de cosas; este juego les defraudará bastante, ya que, como hemos dicho antes, el jugador no interactua directamente ni decide soluciones de la aventura. ✦

Características	
Sistema mínimo	P90 16 MB
Sistema recomendado	P133 32 MB
Aceleradoras	No
Multijugador	No

Veredicto	
Tecnología	65%
Grafismo	92%
Sonido	87%
Jugabilidad	60%
Total	**76%**

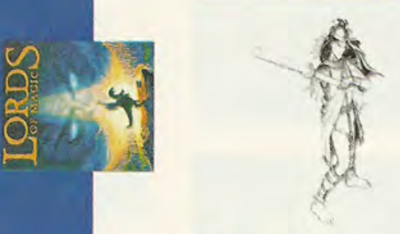
Película 1 - Juego 0

DESARROLLADOR	SIERRA
DISTRIBUIDOR	COKTEL EDUCATIVE
GÉNERO	ESTRATEGIA
PRECIO	6.750 PTAS.

AUTOR: ANGEL F. JIMENEZ

Estrategia de élite

LORDS OF MAGIC



¿Crees que la estrategia ya ha dicho todo lo que tenía que decir? ¿El futuro es sólo para los juegos de acción 3D? Pues estás equivocado. Surge una nueva generación que es tan exigente con tu sistema como puede ser Quake II o Daikatana. Lords of Magic es la nueva tentación de Sierra para todos aquellos que alucinan con los mundos de fantasía donde la espada y la magia son los principales protagonistas.

Los amantes de la estrategia tienen un reto indispensable para los próximos meses. Lords of Magic es el juego más ambicioso que Sierra ha creado en el mundo de la estrategia. Ha confiado el diseño y programación del mismo en el equipo de Impressions, una compañía de bandera en el mundo de la estrategia y que ya hace algunos años fue adquirida por Sierra para el desarrollo de este tipo de juegos. Suyo es el exitazo *Caesar II*, todo un ejemplo de lo que se puede hacer con un ordenador y un puñado de buenas ideas.

Las animaciones son maravillosas.



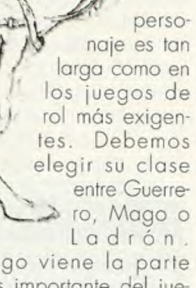
Un bello ejemplo de una ciudad.







¡Unicornios atacando!



Lord of Magic es ambicioso, muy ambicioso. Cualquier programa que te pide como instalación mínima cerca de 200 Megas de disco duro tiene que ser a la fuerza una superproducción. Y éste lo es.

Para un primer acercamiento diremos que todos los que conocen "Heroes of Might & Magic II" se sentirán muy identificados con Lords of Magic, pues el planteamiento es el mismo. Escoges un héroe y debes conquistar ciudades hasta tener un gran Imperio para terminar la partida.

CUESTION DE FE

Lo que pasa es que Lord of Magic es además de ambicioso muy complejo y gigantesco. Es un reto indescriptible. En primer lugar, la creación del personaje es tan larga como en los juegos de rol más exigentes. Debemos elegir su clase entre Guerrero, Mago o Ladrón. Luego viene la parte más importante del juego que es la religión.

La religión de cada personaje es la esencia del juego ya que de ahí vendrá posteriormente todo el desarrollo. No sólo porque cada religión tenga unos hechizos específicos sino que el desarrollo de las ciudades, parecido a *Heroes 2* o a *Warcraft 2*, y las relaciones con los habitantes del mundo de Urak, la tierra donde transcurre la aventura, cambiarán sustancialmente según la religión que hayamos escogido. Por ejemplo, los personajes que profesan la religión del Agua deben poseer una habilidad de diplomacia muy alta para que puedan manejar criaturas terrestres. Como ocurría también en *Heroes 2*, tener un héroe que mezcle criaturas de todas las clases es una garantía de éxito.

La comparación continua con Heroes of Might & Magic 2 puede ser algo injusto para Lords of Magic. Efectivamente comparte su filosofía, pero contiene unas características que ningún competidor puede igualarle. Por decir algo, tiene muchas más unidades distintas, la magia está muy desarrollada y los combates están realizados en modo 3 D, haciéndolo aún más auténticos. La contienda tiene muchas dosis de estrategia y resultan muy difíciles durante las primeras horas que entras en contacto con Lords of Magic, porque las unidades "no te hacen caso" y parece que vivan su vida tranquilamente mientras son acribilladas por el enemigo.

¿TIENES UN PENTIUM 200?

Pero donde más se distingue Lords of Magic de sus competidores actuales es en su potencia tecnológica. El motor del juego ha sido diseñado para que pueda manejar un enorme número de criaturas bajo unos escenarios ricamente decorados. No hay que decir que los gráficos de Lords of Magic impresionarán a cualquiera que los vea. Para tal maravilla se necesitará una tarjeta aceleradora y un Pentium 75 con 16 Mb de RAM como mínimo.

Y es aquí donde chocamos con el punto más débil del juego. De acuerdo que sea muy complejo y que necesite grandes requerimientos técnicos, pero es que su diseño hace que jugar se convierta en una tarea muy lenta. Y esta es una característica que afecta muy negativamente a la jugabilidad. Y no es porque se necesite un ordenador muy rápido, de



LA GUERRA DE LOS ELEMENTOS

Si en la antigüedad se pensaba que todo estaba constituido por los cuatros elementos que propuso Aristóteles, Agua, Tierra, Aire y Fuego, la alquimia no hizo más que asegurar esta creencia durante toda la Edad Media. Cuando las novelas de fantasía buscaron una referencia se apoyaron prácticamente en los "conocimientos" de la alquimia. Y los juegos de ordenador de las novelas, así que en todos los juegos que hemos visto de ambiente medieval, los elementos aparecen como algo "sagrado" y la magia que se apoya en ellos es la más poderosa.

En Lords of Magic ocurre algo parecido. Los cuatro elementos se han convertido en religiones totalmente distintas y los adeptos de cada una de ellas lanzarán mejor los hechizos propios de cada religión. Además, a los cuatro elementos originales se les ha añadido otros cuatro nuevos:

Agua: Es la religión que más esconde sus secretos. Entre sus criaturas se encuentran el poderoso kraken y la serpiente de mar.

Fuego: Aquí encontrarás a los guerreros más poderosos de Lords of Magic. Como añadido especial cuentas con los Gigantes de Fuego, unas verdaderas bestias en el arte de matar. La magia está llena de hechizos destructivos.

Tierra: Los guerreros que profesan esta vez se caracterizan por tener una gran fuerza y altas dosis defensivas. Buenos ejemplos pueden ser los enanos y gigantes. Los hechizos de Tierra se caracterizan porque defienden a su dueño ante ataques externos.

Aire: El principal personaje de esta religión son los gigantes de hielo, pero la mayor ventaja de todas las unidades de Aire es que pueden volar. Los magos tienen a su disposición el terrible relámpago de luz.

Orden: Guerreros bien pertrechados y armados forman el grueso de las fuerzas del Orden. Aunque los discípulos del Orden son menos avezados en las artes mágicas de combate, gestionan mejor las ciudades gracias a hechizos especiales de producción.

Caos: Aquí pertenecen la mayoría de las tribus bárbaras y otras criaturas que nunca se han integrado en las otras civilizaciones. Cíclopes y ogros de dos cabezas son sus criaturas más peligrosas. La magia de este grupo destaca por sus hechizos de transformación y de resurrección.

Vida: Sus principales componentes son una raza similar a los elfos que protegen los bosques y los ecosistemas naturales. Los unicornios son los miembros más importantes. En cuanto a su magia el principal hechizo es el de curación.

Muerte: Nos encontramos con los malos de la película. En un primer momento no es posible jugar con el bando de la Muerte hasta que hayamos ganado por lo menos una vez la partida. Sus guerreros provienen directamente del infierno y son muy poderosos, además de tener una cierta ventaja cuando se empieza una partida. En cuanto a los hechizos, los principales están relacionados con la invocación a los muertos.



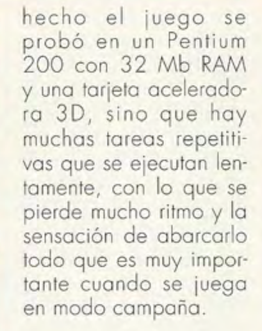










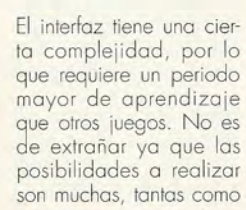




El cuadro de características.





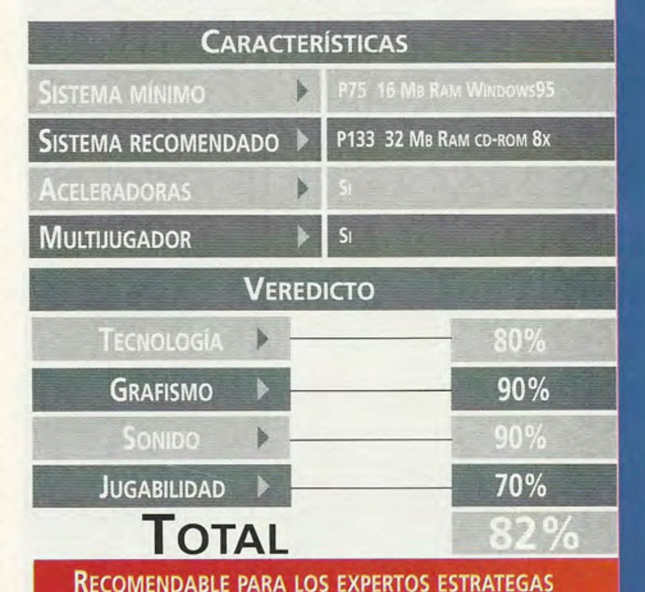


hecho el juego se probó en un Pentium 200 con 32 Mb RAM y una tarjeta aceleradora 3D, sino que hay muchas tareas repetitivas que se ejecutan lentamente, con lo que se pierde mucho ritmo y la sensación de abarcarlo todo que es muy importante cuando se juega en modo campaña.

En cuanto a los demás asuntos técnicos, Lords of Magic es a todas luces excelente. Hemos comentado que los gráficos son de lo mejor que se ha visto, y lo será durante algún tiempo en los juegos de estrategia, pero otros aspectos como la música y los efectos de sonido son igualmente insuperables. Contribuyen notablemente a esta atmósfera tan especial que tienen los juegos de fantasía medievales con sonidos de coros sobrehumanos y música orquestal digna de ganar todo un Óscar.

El interfaz tiene una cierta complejidad, por lo que requiere un periodo mayor de aprendizaje que otros juegos. No es de extrañar ya que las posibilidades a realizar son muchas, tantas como combinaciones de razas que uno se puede encontrar. Así que no lo dudes, si eres un experto en el mundo de la estrategia, éste es tu juego. En caso contrario, prueba con algo más sencillo. ✦





CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P75 16 MB RAM WINDOWS95
SISTEMA RECOMENDADO	P133 32 MB RAM CD-ROM 8X
ACELERADORAS	SI
MULTIJUGADOR	SI

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	80%
GRAFISMO	90%
SONIDO	90%
JUGABILIDAD	70%
TOTAL	82%

RECOMENDABLE PARA LOS EXPERTOS ESTRATEGAS

DESARROLLADOR	ACTIVISION
DISTRIBUIDOR	PROEIN
GÉNERO	ARCADE 3D
PRECIO	7.995 PTAS.

AUTOR: FRANCISCO J. TOLEDO

La armadura del futuro

HEAVY GEAR

Activision vuelve a golpear en el mercado con un nuevo arcade 3D. Continuando con la línea marcada por MechWarrior este novedoso producto trae consigo importantes mejoras. El Gear, lo último en máquinas de matar.



La acción se sitúa en un marco de acción futurista. Un universo diferente en el que todo puede ser posible. Un mundo dividido en dos bandos irreconciliables. Después de mucho tiempo luchando entre ellos, Norte y Sur olvidaron sus diferencias para hacer frente a un enemigo común: la fuerza colonial de la tierra. Una vez que la paz volvió al mundo de Terra Nova la alianza peligraba a falta de un enemigo común que mantuviese unidas sus fuerzas. Finalmente, volvieron las hostilidades.





Los enfrentamientos se suceden uno tras otro. Pero las fuentes oficiales siguen negando la evidencia sin hasta ahora haber hecho pública la guerra que tiene lugar en la frontera. El Norte comunica su iniciativa de vigilar la frontera. Ante esta noticia el Sur responde de ofendido, ya que eso significa la vigilancia ante ellos que son los únicos vecinos. Norte y Sur llaman a su población a filas para volver a enfrentarse entre ellos.

EL JUEGO

Éste es un juego al estilo MechWarrior, pero hay una serie de diferencias que hacen que Heavy Gear esté un paso por delante en lo que a este tipo de juegos se refiere. El ambiente en el cual están ambientados los dos juegos (lucha sin tregua) es similar. El estado de guerra perpetua que hace que un juego de combate sea bueno es común a los dos. Pero en Heavy Gear el enfoque cambia. Ahora el soldado está dentro de un verdadero traje de guerra: el Gear, un uniforme para la batalla que también aprende y evoluciona al igual que su piloto. Ahora el piloto podrá salir del Gear en un momento de apuro y siempre que recuerde llevarse consigo la caja negra del Gear podrá utilizar todos los conocimientos del Gear abandonado en otro nuevo.





MODO DE JUEGO

Tenemos tres modalidades para jugar a Heavy Gear: entrenamiento, modo gira (o campaña) y en red. El modo de entrenamiento en realidad lo podemos ver como realizar misiones individuales. En el modo gira lo que está en juego no es una sola batalla sino la guerra en su totalidad.

Si escogemos este último tipo de modo, lo primero que haremos será elegir un piloto existente o crear uno nuevo. Después, tenemos la opción de visitar las barracas o ir a que nos asignen una misión en el área de misiones. En las barracas podemos ver y evaluar nuestro equipo, ver lo que la máquina ha aprendido, las medallas, etc...

En el área de misiones seleccionamos el tipo de misión en que queremos embarcarnos. Debemos prestar atención al estado de la batalla, para lo que tendremos un mapa disponible para ver las estadísticas presentes de cada ejército, cómo se gana o pierde territorio de acuerdo a los resultados de las misiones, etc.



ARMAS

Tenemos dos tipos diferentes de armas: las armas de proyectil y las de energía. Cuando elijamos equiparnos con algunas de ellas hemos de tener en cuenta a qué tipos de enemigos nos vamos a enfrentar, ya que, principalmente, un arma puede estar enfocada a dañar al enemigo o sólo a debilitar su armadura. Si un enemigo está fuertemente acorazado, primero tendremos que reducir su armadura para que, después, nuestros disparos le causen



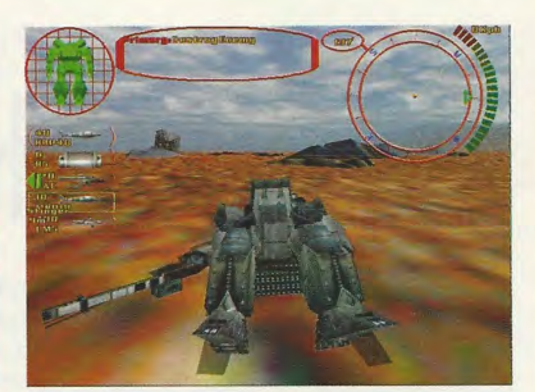


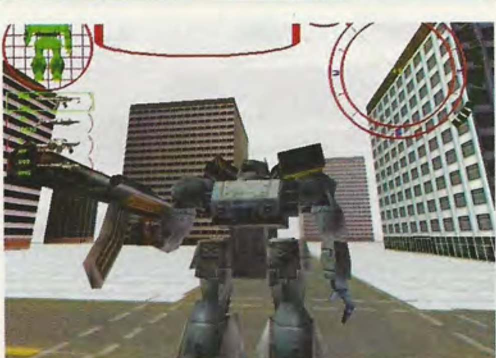
















el mayor daño posible. Otra posibilidad será recoger las armas que nos encontremos en el campo de batalla.

Tendremos que aprender a utilizar las diferentes modalidades de armas. Las armas más comunes, como el láser, se disparan fácilmente. Apuntamos al enemigo, disparamos y ya está (bueno, el enemigo como siempre no estará de acuerdo con nosotros y suele moverse antes de dejarnos fijar el punto de mira). También contaremos con armas explosivas como los morteros y las granadas. Su funcionamiento es diferente, tendremos que ajustar la dirección del lanzamiento y el ángulo del disparo.

DISEÑO DE UN GEAR

Quizás lo mejor del juego es que podemos construir nuestro propio Gear e ir añadiéndole piezas para mejorar su funcionamiento a lo largo del juego. Hay varios factores que hemos de tener en cuenta a la hora de diseñar nuestro Gear.

Lo mejor del juego es que podemos construir nuestro propio Gear y mejorarlo

Chasis: cada chasis tiene un máximo de carga para el que se diseña. Si se excede este peso, tendrá un impacto negativo en la rapidez del Gear, y si se excedió por una cantidad muy grande, la estructura interior del Gear se verá afectada y se irá frenando su funcionamiento.

Armadura y Estructura: cada pieza de un Gear tiene cierta armadura. Cuanta más armadura tenga el Gear en una región de su cuerpo, mejor resistencia a los impactos ejercerá. Frente a un disparo, si tiene armadura en la zona de impacto, el tiro no hará daño. Una vez se ha penetrado la armadura, se aplicará el daño a la estructura interior del Gear.

Fuerza: la Fuerza determina la resistencia del Gear al retroceso de sus armas. Por causa del retroceso un Gear puede perder el punto de mira sobre el enemigo al disparar y si su fuerza es poca puede llegar hasta a caerse.

Camuflaje y sensores: los Gear están equipados con un radar que les permite detectar a sus enemigos. Pero ellos también cuentan con esta característica. Para evitar que nos detecten tendremos que equiparnos con un buen camuflaje y para detectar a los enemigos habrá que hacerse con unos buenos sensores.

El primer componente que se debe seleccionar para un Gear es su torso. El torso determina el modelo de Gear que vamos a construir (Explorador, Batalla, Apoyo o Strider). El suministro de material depende del momento en que nos encontremos en el juego. Así que es posible que algunas piezas podamos adquirirlas en algunas fases y en otras no.

Los tipos de torsos determinan las principales características del Gear. Los Exploradores son Gears rápidos; los Gears de batalla son quizás los más universales pudiéndolos utilizar para cualquier tipo de misión. Capaces de llevar bastante peso y moverse ágilmente en el campo de batalla. Los Gears de apoyo van muy armados, lentos y pueden llevar armas pesadas. Funcionan mejor cuando les añadimos capacidades de otros equipos más rápidos. Los Striders (Gigantescos) son los equipos más pesados, equipados con armas de largo alcance pero sumamente lentos. Son difíciles de maniobrar y es complicado hacer blanco con ellos, pero cuando golpean destrozan todo lo que tienen por delante.

RESUMIENDO ...

El juego tiene bastante de simulación en combate en 3D. Las misiones son varias y algunas de ellas bastante intensas. Activision ha mejorado la calidad de movimiento que tenemos con el Gear, por lo que ahora se pueden realizar muchas más maniobras que con el antiguo Mech; saltar, correr y patinar son sólo algunas de las nuevas posibilidades. Pero en lo referente a los gráficos seguimos echando de menos un paisaje más real y detallado. Con todo, lo más destacable del juego es la posibilidad de ir añadiendo armamento y piezas a nuestro Gear. Dependiendo de las características del jugador y de cuál sean sus gustos, el combate puede plantearse desde diferentes puntos de vista. Con un Gear fuertemente armado podremos ir directamente al ataque olvidándonos de esquivar los proyectiles. O bien si tenemos un equipo ágil, optaremos por la estrategia de esquivar todo lo que nos lancen y golpear todas las veces que podamos. ✦



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	P100 16MB
SISTEMA RECOMENDADO	P166 32 MB
ACELERADORAS	SI
MULTIJUGADOR	SI

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	90%
GRAFISMO	85%
SONIDO	80%
JUGABILIDAD	90%
TOTAL	86%

ORIGINALIDAD ANTE TODO



DESARROLLADOR	EARTH 2140
DISTRIBUIDOR	TOPWARE
GÉNERO	ESTRATEGIA
PRECIO	4.995 PTAS.

AUTOR: JAVIER TOLEDO

Guerra en el futuro

EARTH 2140



Año 2140. Estamos en un mundo sumido en el desorden tras largos periodos de guerras y penurias. Este mundo ha sido maltratado por el armamento químico y biológico. La violencia permanece en las fronteras que separan las dos grandes potencias de estos tiempos: los United Civiled States (América) y la dinastía Eurásica (Europa).

El mundo es un constante escenario de insistentes pugnas por el territorio y el poder. La población hace mucho que corrió a refugiarse bajo tierra y ambos bandos han confiado en la mecánica como medio de defensa y de obtención de recursos. Para conseguir subsistir ambas potencias luchan en la superficie en una guerra interminable por la obtención de recursos. UCS cuenta en sus filas con los "Black tech", robots capacitados para multitud de trabajos. En el bando contrario la dinastía Eurásica ha desarrollado una tecnología hombre-máquina que ha dado su fruto: el androide.

Command & Conquer y *Warcraft* son los juegos que han sembrado la semilla para que podamos disfrutar de una extensa colección de sucesores de juegos de estrategia en tiempo real. No hay turnos en los que los jugadores puedan planear sus estrategias. O eres rápido o estás muerto. Sobre esta base se construye Earth 2140, añadiendo diferentes reglas para el juego y ambientándolo en un mundo en que quien tiene las armas más fuertes es el que lleva todas las de ganar.

Earth 2140 es un juego de pura acción y estrategia. Contamos con brutales y devastadoras unidades que se deben mover en un escenario 3D. La cámara enfoca la acción siempre desde el "techo". El escenario por el cual pasamos va siendo desvelado según mandamos nuestras unidades a explorar. El terreno es en 3D, por lo tanto, contamos con un factor que puede ponerse de nuestra parte o completamente en contra. Hay mesetas desde las cuales se puede atacar al enemigo que se encuentra en un terreno más bajo, llevando toda la ventaja, en este caso, aquél que más arriba se encuentre situado. Por lo tanto, para este juego nos aparece un factor muy importante a tener en cuenta al planificar nuestra estrategia: el terreno.

Acción cruda, ejércitos masivos y grandes explosiones es otra de las cosas con las que nos vamos a encontrar en Earth 2140. Los gráficos del juego están bien conseguidos. Las unidades que componen los ejércitos se mueven a distintas velocidades según sea su tipo. El armamento pesado siempre viene con máquinas grandes lo que las hace un blanco más fácil.

Otro de los atractivos de este juego es que podemos jugar con él en red, bien por puerto serie o módem. Los objetivos del juego nos vienen dados en misiones. Y cada misión que nos asignen hemos de realizarla hasta el más mínimo detalle para poder continuar con el siguiente nivel. Podemos jugar con cualquiera de los dos bandos. E incluso disponer de un zoom del terreno en pantalla, en el que los vehículos, edificios y unidades son píxeles móviles. Mediante el color sabremos qué es cada píxel.





Earth 2140, a diferencia de otros juegos, no pone límite al número de unidades que puedes utilizar para la batalla. ¿Quieres tener un batallón con un número inmenso de tanques? Pues adelante, esta vez nada te lo impide.

ESTRATEGIA

Nueva característica de este juego. Tenemos la posibilidad de programar nuestras unidades para que realicen un tipo de estrategia ofensiva o defensiva. Disponemos de tres ordenadores que desempeñan la función de generales de nuestro ejército, con lo que podemos programar a cada uno ellos para el ataque o la defensa. Una vez programado les asignamos unidades. De este modo, independientemente de por dónde movamos nuestras unidades, éstas actuarán de diversas maneras al visualizar al enemigo. Ya no tenemos de preocuparnos de que al menor despiste se disgreguen nuestras filas y tengamos a parte de nuestro ejército persiguiendo al enemigo hacia una fuerza superior en número.

INVENTOS

En orden a aumentar nuestro poder sobre nuestros enemigos hemos de ir mejorando nuestras bases y unidades. Tenemos inventos que tendremos que ir incorporando a nuestro ejército. Cada invento tiene su utilidad en una función específica. Dependiendo de cuál sea el estado de nuestro ejército así deberemos incorporarlos ahora o más adelante. Algunos de estos inventos son:

- Mina IA
  Minas que estallan a la señal de un emisor.
- Detector láser
  Para detectar armas láser. También es necesario tenerlo para los instrumentos de navegación.
- Bomba de plasma
  Tecnología necesaria para construir bombarderos *hellwind*.
- Cañón láser grande
  Cañones de gran poder ofensivo; sólo pueden ser asentados en nuestros edificios debido a que su peso hace imposible situarlos en vehículos móviles.

La lista de inventos se prolonga hasta 20 pasando por la tecnología que nos permite construir los vehículos de reparación móvil hasta llegar a la bomba atómica. Dótala de una fuerza de destrucción devastadora.

VEHÍCULOS

Cada potencia dispone de edificios diferentes pero cuatro de ellos son comunes a las dos:

- MCU
  Vehículo pesado para la construcción de toda clase de edificios. Es un vehículo lento pero con un gran blindaje. Debemos situarlo siempre en la retaguardia ya que no tiene armamento.
- Bantha
  Transporte y contenedor, al igual que el anterior tampoco tiene armamento.




Las explosiones son muy realistas.







- HCU-M
  Unidad de reparación móvil de edificios.
- Heavy Lifter-
  Vehículo de carga volante utilizado para el transporte de recursos de una mina a una refinería.

EDIFICIOS

Cada edificio presenta una serie de características según su funcionalidad. Todos tienen asociados valores que determinan el armamento, blindaje, resistencia y consumo de energía de cada uno de ellos. Los dos bandos pueden desarrollar tipos de edificios distintos pero hay una lista de edificios básicos.

- Central eléctrica
  Ampliable con dos módulos para que genere mas energía.
- Refinería
  Elabora los recursos extraídos de las minas.
- Mina
  Extrae los recursos subterráneos.
- Centro de investigación
  Para poder desarrollar las nuevas tecnologías que tanta falta nos hacen siempre.
- Centro de control aéreo
  Centro de construcción de objetos volantes.
- Bunker
  Edificio resistente para la acogida de las tropas.
- Puerto y astillero
  Permite la construcción de barcos y buques.

UNIDADES

Las unidades de cada potencia son completamente distintas unas de otras, pero sus prestaciones son similares. Estamos obligados a conocer bien nuestras fuerzas para organizar nuestras filas y planificar nuestros ataques.

UCS su tecnología se basa en robots, dispone de:

- Silver ONE
  Reproducciones de los humanos. Estos robots son excelentes en los asaltos a las centrales enemigas. Un procesador sofisticado hace posible esperar una respuesta inteligente de estas unidades a cualquier misión que las mandemos.
- Silver R , MAX y T
  Tres tipos diferentes de unidades Silver ONE. Cada una de ellas dotadas de diverso armamento. La serie R dispone de un lanzacohetes. La serie Max tiene un lanzamisiles de plasma, mientras que la serie T está equipada con una carga explosiva que los convierte en los kamikaces por excelencia.

Los dos bandos desarrollan edificios distintos, aunque haya algunos comunes

La dinastía Eurásica se basa en el desarrollo de androides. El género humano no era lo suficientemente bueno para hacer frente al enemigo. De este modo se tuvo que modificar el ADN para desarrollar perfectas máquinas de matar.

- Androides A01, A02, A03 y A04
  Con más aguante y preparados para soportar el medio ambiente del exterior. El modelo A01 dispone de una ametralladora y granadas de mano. A02 está equipado con un lanzamisiles, A03 tiene un cañón de iones. A04 va siempre cargado de explosivos lo cual hace peligrosa su compañía ante un posible ataque. Pero su capacidad para desactivar minas enemigas así como para depositar las nuestras es fundamental en numerosas misiones de ataque.

LO INDISPENSABLE

Éste es un juego que no sólo requiere que tengamos un ordenador medianamente potente (con un Pentium 90 y 16 Megas nos basta), además debería incluir una lista de requisitos mínimos para el jugador. Rapidez de acción, buena estrategia y organización son los factores que van a serte necesarios para triunfar en un mundo en el que sólo sobrevive el más fuerte.

Earth 2140 es un juego que presenta unas características ya muy definidas en el campo de los juegos. A vista de águila controlamos nuestras tropas en operaciones ofensivas y defensivas. La lista de misiones es muy grande. Para quien guste de los juegos de estrategia, éste es su juego. ✦




La infantería deber estar muy protegida.

CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA MÍNIMO	PENTIUM75 16MB WINDOWS95
SISTEMA RECOMENDADO	PENTIUM133 20 MB CD-ROM 6X
ACELERADORAS	NO
MULTIJUGADOR	SI

VEREDICTO	
TECNOLOGÍA	70%
GRAFISMO	80%
SONIDO	80%
JUGABILIDAD	80%
TOTAL	78%

UN NUEVO CLONICO DE COMMAND & CONQUER

La guerra según Sid Meier

GETTYSBURG!

DESARROLLADOR	E.A.
DISTRIBUIDOR	E.A.
GÉNERO	ESTRATEGIA
PRECIO	6.495 PTAS.

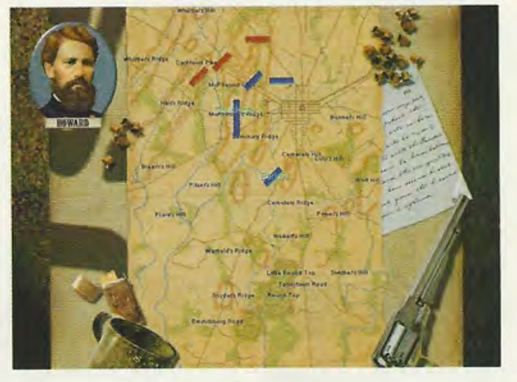
AUTOR: JUAN DEMIGUEL

Déjate barba. Déjate mostachos. Déjate patillas. Déjate de tonterías y léete esto, ni siquiera te tiene que interesar la guerra civil americana. Pero si conoces el nombre de Sid Meier sabrás que estamos hablando de Estrategia con mayúscula. Y si no le conoces, vuélvete a tu planeta.



Los afortunados que leyeran el Primer Contacto de este juego en el número pasado quizás recuerden que *Sid Meier's Gettisburg!* es el primer producto de la compañía FireAxis. Y, además, está diseñado por Sid 'Civilization' Meier. Y, aunque fijo que ya habéis echado un vistazo a la puntuación, os diremos que nos hayamos ante un producto excepcional.





Resumiendo, *Gettysburg!* es un *wargame* en tiempo real. Sin hexágonos y sin turnos. Además es un juego construido con la fidelidad histórica como meta, siempre que no se sacrifique la jugabilidad. Está diseñado con todo detalle pero, a la vez, presenta un interfaz tan sencillo que tanto los jugadores experimentados como los más abyectamente pardillos se verán fascinados e inmersos en la batalla.

LOS EJÉRCITOS

¿Qué batalla? Si quieres trasfondo histórico, échale un vistazo al cuadro. Sino, escucha: azules contra grises, yanquis contra rebeldes, el Norte contra el Sur, la Unión contra la Confederación. Y ya sabes todo lo que hay que saber de los bandos.

Ambos ejércitos poseen configuraciones semejantes. Existen tres tipos de unidades: infantería, caballería y artillería. La infantería es la encargada de llevar el grueso de la batalla, es la que captura y defiende posiciones y está armada con mosquetones. La infantería se organizar en regimientos, que se establecen en brigadas. Las brigadas también se organizan para formar grupos mayores, pero en el juego esto no tiene mucha importancia. La caballería es muy semejante a la infantería pero, evidentemente, con caballos. Eso sí, no pelean a caballo, sino que los dejan tras el frente y combaten desmontados. La caballería son los ojos del ejército. Por último, la artillería es tu arma a distancia, aunque es aún más efectiva de cerca y sirve, principalmente, para apoyar a la infantería y *suavizar* al contrario.

Gettysburg es un juego especialmente diseñado para ser lo más fiel a la Historia

Luego están los oficiales, que tienen algunas tareas selectas como dar órdenes. Además aumentan la moral de las tropas cercanas y reagrupan a las tropas que huyen.

LAS BATALLAS

Cada batalla se presenta al jugador con el mapa, visto desde arriba, de Gettysbrug y sus alrededores. En dicho mapa pululan tus unidades, representadas con todo detalle, y es con estas unidades con las que debes empeñarte en cumplir tus objetivos, que varían de un combate a otro. En general, los objetivos de una batalla son capturar o mantener algunas posiciones estratégicas.

Cada batalla posee un intervalo de tiempo asignado. Si alguna de las posiciones que intervienen en los objetivos de la misma está siendo disputada, el ordenador alargará un poco el tiempo para ver qué pasa. Cuando finalice el tiempo asignado se realiza el recuento de los puntos de victoria, y el que tenga más, gana. Los puntos de victoria se obtienen manteniendo lugares específicos del mapa cuando la batalla acaba y causando bajas al enemigo.

Las tropas, tanto amigas como enemigas, involucradas en el combate no se mantienen invariables. Lo más normal es que lleguen refuerzos para ambos bandos en algún momento determinado de la batalla. Así que no te duermas en los laureles, que siempre puede aparecer un nuevo peligro en uno de tus flancos.



OPCIONES

Aunque el principal objetivo del juego es librar y ganar batallas, lo suyo es que enumeremos las diversas opciones que se nos proponen para hacerlo. Para empezar existen una serie de escenarios tutoriales que nos enseñarán lo básico del interfaz y las tácticas de batalla. Luego podemos elegir entre jugar un escenario (un único combate desde el punto de vista de uno de los contendientes) entre un mogollón a elegir o, si lo prefieres, uno aleatorio. O puedes disputar la batalla entera. Si eliges la última opción podrás elegir el grado de exactitud histórica en tus combates, si pelear tal y como lo hicieron Meade y Lee o que el ordenador se invente posibles situaciones aleatorias. Además, para cualquier combate, puedes elegir





LA GUERRA CIVIL AMERICANA

No hay duda de que los americanos son un poco plastas con su guerra civil. Supongo que les parece lo más importante de su historia, lo cual sólo demuestra que tienen una historia birriosa de doscientos años. A base de ver la tele y seguir series de dudosa calidad histórica, aquí, en la Península, tenemos la idea de que fue una guerra por/contra la esclavitud. Lo cual no es del todo cierto; fue más una guerra entre Estados, Estados sureños aristocráticos y esclavistas, y Estados norteños industriales, imperialistas y esclavos del dinero.

Fuera como fuere, el caso es que las capitales de los bandos, Washingtown, por la Unión, y Richmond, por los Confederados, estaban separadas por una estrecha franja de terreno de menos de doscientos kilómetros. Así que una buena parte de la guerra se disputó sobre el eje que las dos ciudades forman entre ejércitos que trataban de defender sus capitales.

Al principio de la guerra la peor parte, al menos en los campos de batalla, se la llevó la Unión. Enfrentado a los hábiles ejércitos del Sur, comandados por Lee, sufrió las derrotas de Chancerosville, Antietam (que los federales llamaron victoria, aunque se escaparan del campo de batalla por la noche) y la horrorosa masacre de Fredericksburg, donde murieron soldados de la Unión por miles.

Entonces Lee concibió un extraordinario plan. Hasta entonces se había mantenido a la defensiva, entre el ejército federal y Richmond, pero ahora decidió invadir la Unión y derrotarla allí, para forzar una entrada en la guerra de Francia e Inglaterra como mediadores. Así que sigilosamente se escabulló de la vigilancia de los ejércitos norteños y, con todo su ejército, se encontró en Pennsylvania, Estado libre al norte de Washingtown. Cuando los ejércitos del Norte se enteraron comenzaron una frenética carrera para localizar a Lee. Y luego, en una pequeña ciudad llamada Gettysburg, las avanzadillas de ambos ejércitos comenzaron a chocar.

Fue una batalla que nadie había preparado. Una batalla en que ninguno de los dos ejércitos estaba muy seguro con qué fuerzas se enfrentaba o con qué fuerzas contaba. Una batalla que enfrentó a casi 70.000 soldados al mando de Lee contra 100.000 hombres a órdenes de Meade. Y el resultado histórico fue que, de nuevo, Lee golpeó más que recibió. Durante los dos primeros días de la batalla conservó la iniciativa pero, al acabar el tercer día, no quedaba mucho del ejército de Lee y tuvo que desistir. Al igual que en Antietam, el comandante confederado se negó a abandonar el campo de batalla ante un comandante de la Unión que no se atrevía a contraatacar. Pero tuvo que retirarse al Sur, a Virginia, y no pudo volver a tomar la iniciativa durante el resto de la guerra.







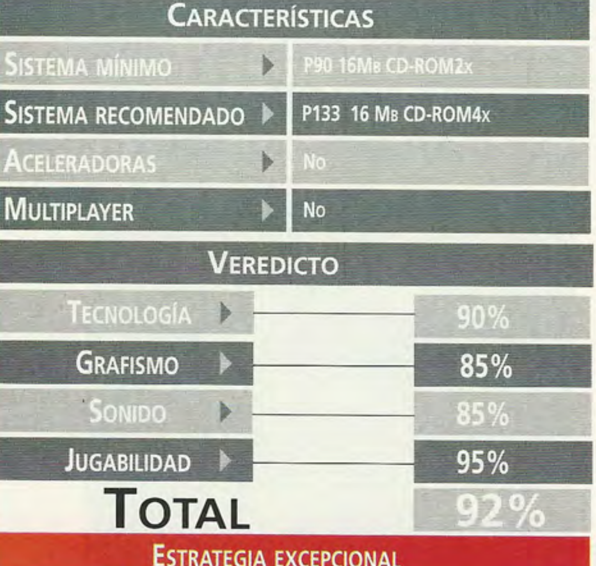
la dificultad y la personalidad del oponente computerizado.

Y luego nos quedan las opciones multijugador. Para no variar se pueden utilizar vía DirectPlay, una red IPX, Internet, un módem o una conexión en serie entre dos ordenadores. Como era de esperar se pueden enfrentar un bando contra otro, con el añadido de que cualquier número de jugadores pueden manejar un bando a la vez, e impartir órdenes a todas las unidades.

REALIZACIÓN

Casi no queda sitio, pero os tenemos que contar que los gráficos y el sonido son magníficos. Tus hombres están bellamente dibujados y animados. La representación del terreno es colorista y raras veces se entromete con la acción. Los toques de corneta y las órdenes dadas de viva voz a tus hombres son de lo más atmosférico. Así que en lado de la realización técnica no hay nada que objetar y sí mucho que admirar.

Entre los efectos sonoros cabe destacar las cornetas y las órdenes dadas de viva voz



Características	
Sistema mínimo	P90 16Mb CD-ROM2x
Sistema recomendado	P133 16 Mb CD-ROM4x
Aceleradoras	No
Multiplayer	No

Veredicto	
Tecnología	90%
Grafismo	85%
Sonido	85%
Jugabilidad	95%
Total	92%

Estrategia excepcional





Pero lo verdaderamente importante es el resultado global. Gettysburg es un juego increíblemente dinámico, nunca aburrido. Y esto se combina con la existencia de diferentes velocidades de juego, e incluso una pausa, que no privan de profundidad táctica a la acción. La mezcla es un explosivo cóctel de adicción y fidelidad histórica que fascinará hasta a los menos remotamente interesados en el tema.

Y lo pero es que aún nos queda un año para ver la siguiente producción de Sid Meier, Alfa Centauri. Pero, teniendo *Gettysburg!*, no creo que se nos haga larga la espera. ✦

Gettysburg! por dentro

A LA CARGA!!!!



DESARROLLADOR	E.A.
DISTRIBUIDOR	E.A.
GÉNERO	ESTRATEGIA
PRECIO	6.495 PTAS.

AUTOR: JUAN DEMIGUEL

En este juego Flanco no es un viejo (y muerto) dictador y los Napoleones no son unos viejos (y muertos) generales. Si quieres saber de que estamos hablando sigue leyendo, pero procura hacerte con una copia del programa primero.

La profundidad táctica de este juego es sorprendente. Como todos los grandes juegos, éste está construido con tres o cuatro elementos sencillos, pero el resultado es complejo. Es una suerte que el manual sea tan completo como es, porque sino hay algunas cosas que podrían pasar desapercibidas. Aparte de que la traducción, en algunos momentos, apesta, el grueso tomo contiene todo lo que debes saber para empezar a practicar tus dotes de general. Si eres un poco vago te alegrará saber que te hemos ahorrado gran parte del trabajo y en estas páginas puedes encontrar una relación de las cosas más importantes que debes conocer, así como algunos consejos y tácticas útiles.





TÁCTICAS

La verdad es que todo se reduce a eso: a tácticas. La mayor parte de las batallas están equilibradas desde el punto de vista de distribución de tropas y posiciones estratégicas, de modo que todos los escenarios pueden ser conquistados desde ambos bandos. Así que si quieres superar a tu adversario la Táctica de la Horda Huna (¿de verdad quieres que te explique lo que es la T.H.H ? Juega un rato al *C&C* o al *Warcraft 2*. O busca amigos y deja esto de los ordenadores) no te va a dar muy buenos resultados.

Las batallas están muy equilibradas y los escenarios pueden ser conquistados por ambos bandos

La táctica principal, y la más utilizada históricamente, es la del flanqueo. Básicamente consiste en atacar desde dos direcciones a un enemigo: una de frente, para mantenerle inmovilizado, y otra desde un lado (flanco) o retaguardia. Un regimiento atrapado en una situación de flanqueo generalmente debe huir o ser masacrado. Como la mejor manera de evitar ser flanqueado consiste en no dejar esquinas o aristas en la formación de tus tropas, los generales inteligentes tratarán de mantener a sus regimientos unos junto a otros formando una línea continua que abarque todo el frente. Una vez que la línea se rompe y los regimientos de un flanco se ven obligados a retroceder, el ejército flanqueado tiene que replegarse y reagruparse antes de seguir la batalla. Tiempo que el ejército flanqueador puede ocupar tomando las posiciones que mantenía el enemigo.



INFANTERIA

La infantería es la pieza clave de tu ejército. Y la mejor manera de utilizarla es formar siempre una línea de combate sin fisuras y mantener alta la moral. Procura tener siempre algunos regimientos en reserva para taponar aquellas brechas que los combatientes que se retiran dejan en tu línea de combate. Utiliza a las tropas más veteranas para flanquear al enemigo y llevar el mayor peso de las cargas. Usa a las tropas fatigadas o inexpertas para mantener posiciones no muy expuestas, o como regimientos de reserva

Para conseguir llevar a cabo esta maniobra es fundamental debilitar al enemigo en uno de los extremos y luego conseguir superioridad allí. Date cuenta que la superioridad numérica no es lo más importante: dos regimientos pequeños, descansados y con la moral alta, pueden flanquear y derrotar a un regimiento mucho mayor en número. Lo mismo se aplica a las brigadas. A veces es útil *suavizar* al flanco objetivo con artillería antes de intentar la manio-











bra. También es muy útil crear una distracción en algún otro lugar de la batalla para que el enemigo entretenga a sus tropas de reserva allí.

LA MORAL

La moral es lo que mantiene a tus hombres en el frente y evita que huyan despavoridos ante el sonido de los primeros disparos. Existen multitud de factores que influyen en la moral de un regimiento: la experiencia en combate, la presencia de regimientos amigos en los flancos y retaguardia, la presencia de los mandos, la protección ofrecida por el terreno. Todas estas cosas son elementos que influyen positivamente sobre la moral. Según los regimientos vayan sufriendo bajas y se vayan cansando, su moral, representada como un conjunto de bloques en la parte baja de la pantalla, irá tiñéndose de rojo. Si el estrés de batalla (como se denomina a esta pérdida de moral) crece demasiado deprisa o la barra de moral se agota, el regimiento en cuestión huirá del frente de batalla y no responderá a tus órdenes hasta que haya sido reagrupado.

La moral mantiene a tus hombres en el frente y evita aque huyan ante los primeros disparos

La experiencia demuestra que existe una estrecha relación entre la conservación de una línea ordenada de regimientos y la moral de éstos. Una línea fuerte, en la que cada regimiento se siente parte del todo, aguantará mucho tiempo el fuego enemigo. Si puedes formar una línea de infantería en un terreno cubierto, como los bosques, el enemigo lo tendrá muy difícil para hacerte salir. Recuerda que un regimiento que dispara dede las alturas a otro situado más abajo inflige muchas más bajas y, por ende, destruye la moral enemiga mucho más rápido de lo normal. La distribución de los mandos en el campo de batalla también es fundamental: sitúa a los generales de brigada al lado de los regimientos de su brigada, y utiliza a los oficiales superiores para reforzar la moral de las tropas sometidas a especial castigo o para reagrupar a las tropas que huyan.

ÓRDENES ESPECIALES

Resistir y cargar son dos órdenes especiales que puedes dar a tus tropas, pero sólo cuando están mandadas por su general de brigada u oficial superior. Las tropas que resisten aguantarán su posición mucho más tiempo, pero sufriendo el doble de bajas. Debes utilizarla cuando necesites tiempo desesperadamente para llevar refuerzos a la posición defendida. Si se trata de una posición que vas a tener que abandonar de todos modos, no utilices esta orden.

La carga es lo que parece, mandar a tus hombres para que expulsen al enemigo de una posición a golpes. De nuevo los hombres que cargan sufrirán más bajas de lo normal, y aumentará mucho su estrés de batalla. Pero, a veces, es imprescindible para tomar puntos estratégicos con rapidez o para desmoronar un flanco que ya ha sido castigado. ✦

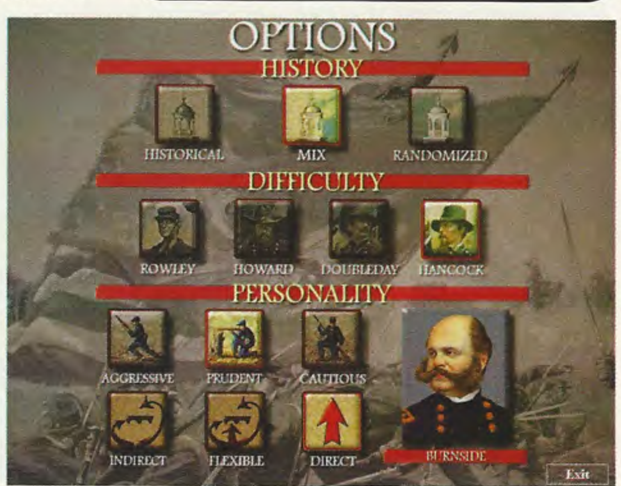
CABALLERIA

La caballería, que no se deja ver mucho en el juego, es una herramienta versátil y flexible dentro de tu ejército. Utilízala para explorar o para realizar ataques de hostigamiento contra baterías de artillería enemigas que no estén defendidas. Úsala para distraer al enemigo de tu verdadero objetivo, por ejemplo justo antes de intentar una maniobra de flanqueo. Pero, sobre todo, no la expongas al fuego enemigo más de lo necesario, porque aunque luche desmontada igual que tu infantería, no aguantará tanto castigo como ésta. Y encima las bajas te cuestan el doble de puntos de victoria que la infantería.

ARTILLERIA

La artillería es enormemente útil si consigues colocarla adecuadamente. No es el arma devastadora que todos creen y, más bien, sirve de apoyo a los avances de la infantería, cansando a las tropas enemigas antes de un avance. Existen dos tipos de cañones, los rifles y los napoleones. Los primeros son más efectivos que los segundos desde larga distancia, pero a cortas distancias los napoleones pueden utilizar un tipo de munición (el bote) devastadora entre la infantería enemiga. Esto significa que debes acercar tu artillería todo lo que puedas al enemigo, pero sin exponerla al peligro, pues es derrotada muy fácilmente por las tropas enemigas en combate cuerpo a cuerpo.







TOTAL ARCADE TOTAL SPORTS

POR SÓLO 2995 ptas

2 CD ROM

¿Te consideras el mejor jugador de la historia ? Este pack es un regalo para tí. Contiene ocho de los mejores juegos de todos los géneros existentes : arcade, aventura, deportivo, simulador... Disfruta conduciendo deportivos "ultimo modelo" o explora una selva misteriosa. Juega tu partido de tenis de los domingos con el ordenador o participa en la liga de fútbol más divertida. No lo dudes un momento e instala estos juegos en tu ordenador. El disco duro te lo agradecerá para siempre.

Cuando tengas instalados los juegos en tu ordenador no podrás dejar de jugar con ellos. Esta es la mejor recopilación que te puedes llevar a casa para disfrutar de géneros tan consagrados como el de plataformas o el arcade. La variedad y la calidad han sido las normas para poder crear este superpack que levantará pasiones entre todos los fanáticos de los juegos de ordenador. Si consideras la relación coste/calidad no lo dudes más y consigue este maravilloso pack.



DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA
C/ Alfonso Gómez, 42 Nave 1-1-2
MADRID 28037
España (Spain)

Tfno : (91) 304 06 22
Fax : (91) 304 17 97





ZONA ARCADE 3D

Cazando moscas con escopeta

TUROK

AUTOR: DAVID PARAJE

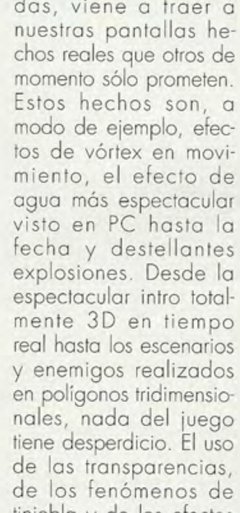
Acclaim se supera a sí mismo una vez más y traslada el hit de Nintendo 64, Turok: Dinosaur Hunter, al PC. Para esto no ha tenido otra posibilidad que incluir como requisito indispensable la aceleración 3D por hardware (ya sea chips 3Dfx, Rendition, Verité o Direct3D). La utilización de las tarjetas aceleradoras a la hora de desarrollar grandes juegos es un éxito y si no estáis de acuerdo sólo tenéis que ver este maravilloso juego. Turok prometía mucho y ha cumplido su palabra con éxito.



Turok, o lo que es lo mismo "hijo de la piedra", significa: defensor de la tierra. Y justamente esa será nuestra misión: defender y poner orden en la tierra perdida, un lugar donde pasado, presente y futuro convergen y los habitantes de las distintas épocas, desde dinosaurios a aliens, luchan por imponerse los unos sobre los otros. Nuestro enemigo esta vez será el archivillano Campaigner que con sus tropas biónicas pretende hacerse con el Chronoscepter, una antigua arma con poderes sobrenaturales, y con el que pretende dominar todos los universos, incluido el de la tierra perdida. Nuestra misión será recuperar el Chronoscepter y, al mismo tiempo, evitar la proliferación de los malignos planes de Campaigner. Esta historia está basada en los cómics comercializados por Acclaim que llevan el mismo nombre que el juego, Turok.



GRÁFICAMENTE

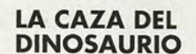


Como cabía esperar la combinación de las tecnologías actuales y Turok son una mezcla estupenda. Los efectos especiales, tanto de vídeo como de audio, dejarán un tanto escépticos a los seguidores que tanto esperan de *Quake 2*. Turok, sin tanta publicidad ni tanto fanatismo a sus espaldas, viene a traer a nuestras pantallas hechos reales que otros de momento sólo prometen. Estos hechos son, a modo de ejemplo, efectos de vórtex en movimiento, el efecto de agua más espectacular visto en PC hasta la fecha y destellantes explosiones. Desde la espectacular intro totalmente 3D en tiempo real hasta los escenarios y enemigos realizados en polígonos tridimensionales, nada del juego tiene desperdicio. El uso de las transparencias, de los fenómenos de tiniebla y de los efectos de fuego real, te sumergen en el terreno hostil donde tanto humanos como dinosaurios e insectos gigantescos intentarán evitar que cumplas tu objetivo.

El sonido no nos va a defraudar ni mucho menos. El sonido ambiente es excelente y nos mete en acción al instante. Al igual que los sonidos de ambiente están muy bien logrados, cada uno de los sonidos que emiten nuestros enemigos son también increíbles. Ver cómo arrancamos la cabeza o reventamos a nuestros enemigos mientras chillan y se mueven como alma que lleva el diablo, es algo más que impresionante. Cada una de las armas posee un sonido y unos efectos diferentes, e incluso el eco que se puede oír es muy bueno.



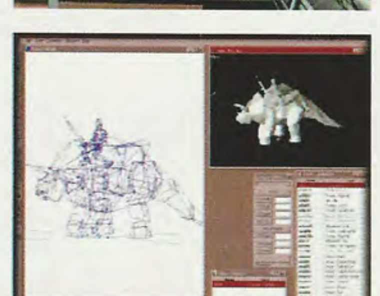
Debido a la cantidad de características, efectos y demás el equipo mínimo que necesitaremos para disfrutar de Turok es un P100 con 16 megas de Ram y, por supuesto, una tarjeta 3Dfx, pero es bastante más recomendable un P133 con 32 MB y la ya mencionada tarjeta aceleradora.

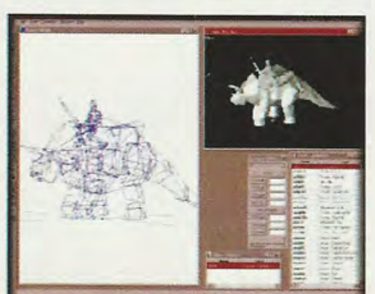


LA CAZA DEL DINOSAURIO

Como en la mayoría de los videojuegos actuales, el desarrollo de las aventuras de forma no lineal se impone también en Turok. El juego se desarrolla a través de grandes áreas que irán abriendo distintas zonas a medida que avancemos, aunque, en realidad, nos dedicamos a ir abriendo más zonas del







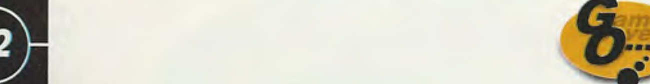


PERDIDOS

Si realmente te encuentras más perdido que un pulpo en un garaje prueba a introducir estos truquillos en el menú principal, bajo la opción *Enter Cheat*

- THSSLKSCL modo dios
- CMGTSMMGGTS todas las armas
- BLLTSRRFRND armas ilimitadas
- FRTHSTHTTRLSCK vidas infinitas
- RBNSMITH big heads, invencible, todas las armas, munición ilimitada y créditos
- SNFFRR modo disco
- DLKTDR modo wireframe
- THBST galería
- FDTHMGS créditos





mismo nivel. En las diferentes áreas necesitaremos demostrar nuestras habilidades bajo el agua, trepando por enredaderas y jugándonos la piel saltando de pilar en pilar, con el resplandor rojizo emitido por la lava que nos acecha al final del precipicio. Nuestro punto de vista es muy bueno; así, gracias a la simulación del movimiento de la cabeza de Turok podremos ver todo lo que pasa a nuestro alrededor (incluso lo que hay a nuestros pies, que nos será muy útil a la hora de realizar los saltos).





Nuestro entorno está vivo lo que significa que, además de enemigos, hay monos (no gastes munición la primera vez que los veas, como hicimos nosotros), peces debajo del agua, ciervos, lo que da la sensación de estar realmente en el mundo y no en un simple decorado preparado para la lucha.

Para realizar bien nuestra caza estamos bien cargados de armas. Desde el simple, pero efectivo, puñal hasta las flechas explosivas, un lanzagranadas, un cuádruple lanzamisiles e incluso un cañón de fusión atómica forman parte de las catorce armas que están a nuestra disposición conforme avancemos (ver cuadro de armas). Además, encontraremos escudos y otros objetos que nos darán poderes mágicos durante unos segundos. ✦









ARMAS

- Cuchillo: No hay nada mejor cuando la artillería falla. Si estas falto de munición, cóselos a cuchilladas.
- Arco: Un sofisticadísimo arco con una gran potencia. Suele ser la mejor forma de empezar un gran combate.
- Pistola: La pequeña semiautomática. Sencilla cuando empezamos. Inútil cuando avanzamos. Estáte atento a los cargadores.
- Rifle de Asalto: Dispara tres ráfagas de disparos. Una muy buena forma de acabar con los dinosauros ¿No crees? Usa la misma munición que la pistola.
- Shot Gun: Mucho mejor si la utilizamos en distancia corta, muy útil para acabar con los dinos. Es estupenda si la utilizamos con los cartuchos explosivos.
- Automatic Shotgun: Más rápida, más fuerte, más poderosa, mejor. También la podemos usar con los cartuchos explosivos.
- Lanza Granadas: La mejor manera de entrar en un área plagado de dinosaurios. Cada explosión afecta a un gran área y puedes destrozar parte de los escenarios. Tenemos extra granadas, ¡ojo con ellas!.
- Pulse Rifle: Un arma de disparo rápido. Dispara un increíble rayo de plasma que no dejará nada en pie. Muy utilizada a media larga distancia.
- Mini Gun: No te dejes engañar, eso de mini es por decir algo. Es una de las armas más poderosas que podremos encontrar.
- Alien Weapon: Robada a los alienígenas es un arma super poderosa. Utiliza células de energía. Su impacto inicial parece mínimo pero su siguiente explosión hace grandes destrozos.
- Quad Rocket Launcher: Pues eso. Un increíble lanzamisiles. Lo mejor a larga distancia.
- Acelerador de Partículas: Dispara ráfagas de partículas de alto contenido energético. Romperá la estructura de nuestro enemigo. No dudes en utilizarla en los peores momentos.
- Fusion Cannon: Qué decir de lo que seguramente es el arma más poderosa de todas. Pruébala tu mismo y cuéntanos que te parece.

ENEMIGOS



- Plantas asesinas: Estas plantitas no están en tu huerto, puedes dar gracias al Señor. Muerden y disparan, así que no te acerques demasiado



- Per-Lin: Aliens parecidos a grandes gorilas nos acecharán en nuestro camino. Son lentos pero poderosos. Armados con grandes armas que dispara bolas de fuego.



- Sargentos: Y no son los de la mili, o sí. Mucho grito pero poco cerebro. Armados con el Rifle Pulse pueden hacernos más daño que el que nos gustaría.



- Cyborgs: La tropa de élite enemiga. Armados hasta los dientes con flechas y escopetas recortadas. No te fíes de su aspecto humano, son mortales.



- Demon Lord: Son los líderes de los antiguos clanes guerreros; estos enemigos místicos atacarán con poderosos hechizos. Capaces de teleportarse allá donde quieran.



- Triceratops: Los triceratops eran poderosos dinosaurios que poblaron la tierra durante mucho tiempo. Acércate mucho a ellos y te aplastarán como a un gusano.



- Raptors: Villanos, asesinos, inteligentes. Los dinosaurios más listos de todos. Hay varias razas y modalidades, a cual más feroz. Son una mezcla genética, lo que les hace más peligrosos.



- Thunder: Mejor no te acerques a ellos y si puedes escapa, pues son muy difíciles de matar. Gritarás, llorarás y desearás no haber empezado a jugar a Turok.

TRUCOS

OUTLAWS



OLPOSTAL - Todas las armas y su munición.
OLCDS - Modo supermapa.
OLREDLITE - Congela a los enemigos, pero no les dañas.
OLFPS - Muestra los frames por segundo.
OLAIRHEAD - Modo de vuelo.
OLASH - Munición ilimitada.
OLGPS - Muestra las coordenadas.
OLJACKPOT - Añade inventario.
OLZIP - Teleportacion.

CODIGOS DE NIVELES

OLHIDEOUT
OLTOWN
OLTRAIN
OLCANYON
OLMILLS
OLSIMMS
OLMINER
OLCLIFF
OLRANCH



POD

Teclea los siguientes códigos:

GARAG: Repara el daño del coche.
LABEL: Muestra el nombre de los jugadores encima del coche.



MAP: Muestra el mapa de la pista en lugar del tacómetro.
[MAP] [F9]: Te muestra un mapa mejorado.
MIRROR: Activa el botón hacia atrás en selección de circuito. La siguiente vez que cargues el juego, el botón rojo está activado para invertir la pista en todos los modos.
RETRO: Te da una vista espejo.



INTERSTATE '76

Para saltar al siguiente nivel haz lo siguiente:
Durante la misión, pulsa las teclas CONTROL+SHIFT y teclea GETDOWN simultáneamente. Escucharás a Groove decir esas mismas palabras y entonces serás atacado por todos los coches del nivel a la vez. Después de que te destrocen serás transportado a la siguiente misión. Además, si consigues acabar la misión por ti mismo, te permitirán rescatar todas las armas que queden por ahí.



DESTRUCTION DERBY 2

Para acceder a las siete pistas y a los cuatro ruedos sin ganar ni una carrera, haz lo siguiente: Selecciona una "racing season". Cuando escribas tu nombre, teclea MACSrPOO (es importante la minúscula). Finaliza y ahora quita el "season"; ve a "practice mode" y ya podrás seleccionar una de las siete pistas y uno de los cuatro ruedos.

DEATH RALLY

Teclea los siguientes códigos durante la carrera para activar los trucos.

DRUB: Invulnerabilidad.
DREAD: Munición ilimitada.
DRAG: Turbos ilimitados.

Teclea los siguientes desde el menú.

DROLL: Conseguirás 500.000 $.
DRAW: Conseguirás 1.000 $.
DROP: Perderás 10 puntos.
DRIVES: Obtendrás 10 puntos.

MDK



Pulsa F1 y saldrá la pantalla de ayuda (hacerlo antes de meter los códigos). Pulsa ESC o ENTER para volver al juego. Los trucos sólo se usarán una vez por nivel.



- makemefull = Salud
- masterblaster = Gatt powerup
- twistandshout = Twister powerup
- biggrenade = Homing sniper grenade

TOTAL ANNIHILATION



Dentro de la pantalla "Single Player Game", teclea drdeath, entonces aparecerá en la pantalla el hueso de Cavedog, debes fijarte bien, ya que no se ve demasiado. Ahora pulsa sobre el hueso y llegarás a un menú en el que puedes elegir el nivel en el que quieres jugar.



M.A.X.

Introduce los siguientes códigos pero no te oldives de respetar los corchetes porque sino no funcionarán.

[MAXAMMO]	Carga completa de munición
[MAXSURVEY]	Revela la posición de todas las fuentes de recursos.
[MAXSPY]	Revela la posicion de todos los enemigos.
[MAXSUPER]	Permite seleccionar una unidad para elevarla hasta el nivel 30.
[MAXSTORAGE]	carga por completo las unidades.



Todos unidos contra Quake

JUEGOS ON-LINE



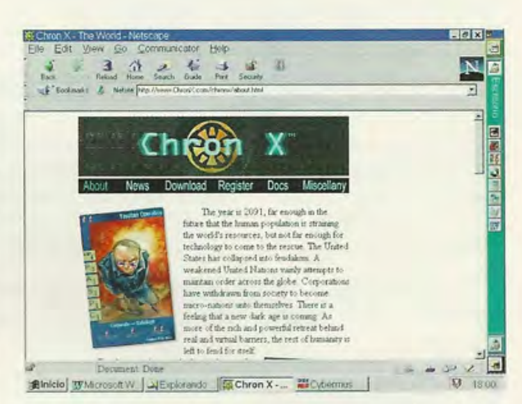
AUTOR: DAVID PARAJE

Supongamos que existe una persona en el mundo a la que no le gusten los juegos de ordenador pero tiene una pareja, o un amigo, a la que le apasionan; seguro que estas fechas deben ser de auténtica pesadilla, ¿o no es cierto? Yo mismo no soy capaz de decidirme a cuál juego jugar, estrategia, simuladores de aviones, simuladores de coches, arcades 3D, etc. Para todos aquellos que estén en mi misma situación, no saben a qué juego jugar, o para los que tengan un allegado forofo de los juegos plantearos lo siguiente. ¿Nos echamos unas manos de mus?

Si eres: a) de los nuestros, de los que no saben qué hacer ya, o b) te dan la plasta demasiado con los juegos, seguro que en un principio la idea de jugar al mus (o a muchos otros juegos) no te apasiona. Cuéntate o cuéntale a la otra persona que es en Internet, que competirás con gente de otros países, que podrás conocer mucha gente.

Últimamente, a la mayoría de los juegos se puede jugar en Internet, que si un vuelo con mil tíos más, que si un Quake con otros cientos, bla, bla, bla, y poco a poco se hace más aburrido que "Cinco horas con Mario", de Miguel Delibes. Eso un rollo más tarde o más temprano. Para suplir estas pequeñas debilidades humanas existen en Internet diversos sites, o lugares, en donde podemos encontrar juegos tan sencillos como la escoba, el mus, el tetris o tan complejos como el cubo de Rubik. Puzzles, póker, matamarcianos y muchos más que poco a poco pasaremos a explicarte. No creas que no te va a gustar. Hazle el truco a tu jefe y di que estás buscando cómo utilizar las ancas de rana para fomentar el crecimiento de la bolsa en Tokio, y échate unas partidas al juego que prefieras.

Tenemos algunas páginas especiales en donde podemos encontrarnos gran cantidad de juegos On-Line como, por ejemplo ClassicGames.com en *http://www.classicgames.com/*. En esta dirección podremos encontrarnos con los juegos: Hearts (1-4) Spades (4) Bridge (4) Póker (3-12) Go (2) Backgammon (2) Char (2-8) Blox (1-4) Euchre (4) Xacks (2) Checkers (2) Chess (1-2) Reversi (2) Hex (2) Freecell (1-5) Wordweb (1-8). Entre corchetes

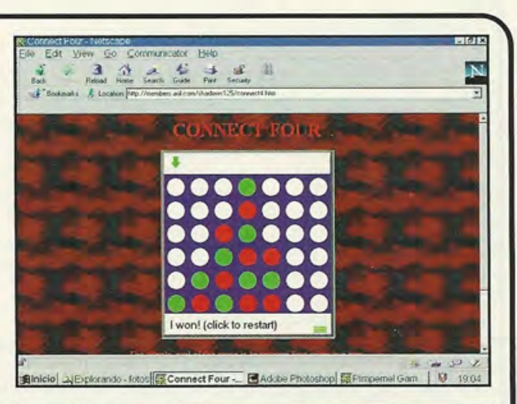


aparecen el número máximo de jugadores para cada juego. No todos son conocidos pero si perdemos un poco de tiempo probándolos seguro que nos gustan.

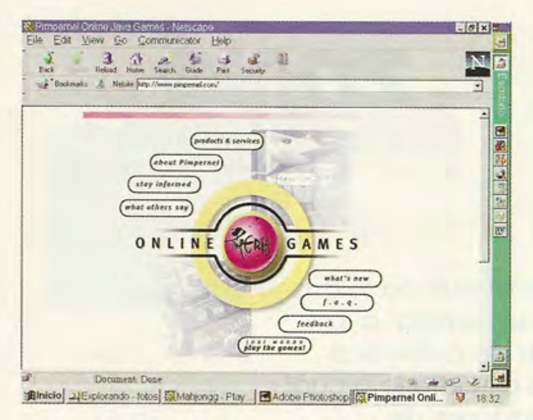
Otra estupenda página de juegos la encontramos en *http://www.worldvillage.com/online/ games.htm*. En esta paginita de juegos encontramos los siguientes: Trivial, Hound TuneMa-

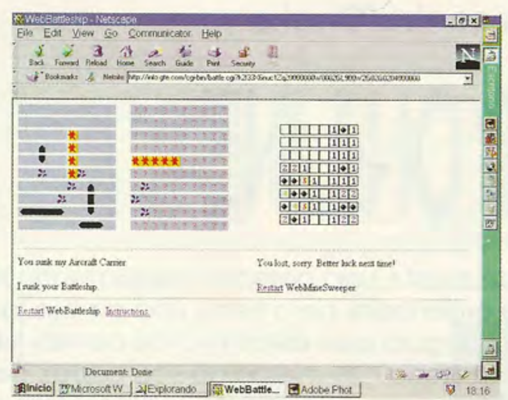
ALGUNOS JUEGOS EN INTERNET

MUS: El juego más famoso
ICEBLOCK: Haz que tu pingüino encuentre las monedas
3D-BLOCK: Guía al Pingüino por escenarios en 3-D
CRYPOUT: Unos gráficos geniales para este juego tipo Arkanoid
Fred DOOM: El nombre lo dice todo
FROGSKEEP: Un tiro al blanco muy especial
WARP: Un matamarcianos fenomenal
BATALLA DE TETRIS: Juega con un amigo a este fabuloso juego
WEBTRIS: Un Tetris Muy bueno
NETRIS DELUXE: Otro tetris sólo para Netscape 3.0
MANIAC MAZE: Intenta salir de este laberinto tridimensional
POKER: Apuesta tu dinero
MISSILE COMADER: Destruye los misiles antes de que acaben con la ciudad
YATZEE: Entretenido juego de cartas
CUBO DE RUBICK: Sin comentarios
HOMERS: Pon las cabezas de Homer Simpson de forma correcta
BART: Descubre el personaje de los Simpson escondido
PUZZLE: Recompón las piezas de este puzzle
MEMORY: Intenta encontrar dónde se esconden las parejas
CONSTRUYE UN MONSTRUO: Juego infantil
RASTEROIDS: Un juego de Asteroides con buenos gráficos
REVERSI: Consigue el máximo número de fichas de tu color
HOSTSHOTS: Juego espacial Multijugador.
SNAKE: Intenta atrapar a la serpiente contraria
MASTERMIND: Ejercita tu memoria
ASTERIODS: Acaba con los asteroides
CONECTA 4: Coloca cuatro fichas en línea
BLOQUES: Un interesante Tetris
FUNTRIS: Otro tetris con muchos niveles y opciones
LA ESCOBA: Magnífico juego de cartas
PIZARRA: Una pizarra multi-usuario
BUSCAMINAS: El famoso Buscaminas de Windows









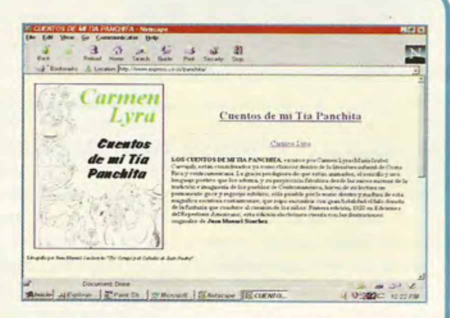
nia!, MANIC MAZE!, The MYST Trivia Challenge!, Web Jotto, Missile Commando II, King's Corners, GHOST, Mozart's Musical Dice, DOTS, Trivial Blitz. Página buena donde las haya pues, además de jugar, podemos ganar grandes premios.

Otra página que deberemos visitar obligatoriamente será la ubicada en *http://www.pimpernel.com/games.html*. Online Game nos ofrece algunos juegos como: Casino Games, el tradicional póker de Las Vegas o Atlantic City; Twinning, combinar parejas; Diceridoo, famoso juego de dados; Safebreaker, un estupendo puzzle; Sokoban, empuja las cajas a su destino; Crossword, crucigramas; Mahjongg el fabuloso juego de emparejar fichas chinas; Spacebattle Multiplayer!, tiros y más tiros; Forinnarow, las cuatro en raya, o el Supertris el popular tetris.

Además de mil y una páginas con multitud de juegos online típicos, y decimos típicos porque son las cartas, el ajedrez, matamarcianos, etc; también hay otras tantas páginas con juegos de estrategia en tiempo real (y no Warcraft ni Command & Conquer). Podremos vivir una aventura y pasar una buena tarde. A veces se hace un poco más lento pero resulta como cuando dejamos aquellos libros de "Vive tu propia aventura" (sí, sí, esos del

10 MINUTOS LOCOS EN INTERNET

Hola Hola y bienvenidos de nuevo a la zona más divertida de Internet. Hoy en la zona "Diez minutos locos" vamos a hablar de algo que todos solemos hacer muy a menudo. Algunos desearían hacerlo más y mejor, aunque algunos desearían hacerlo menos. Se hace solo o acompañado, por el día o por la noche, en la cama o encima de una mesa. Lo que más nos gusta a todos es hacer el tonto o *TONTERIAS*.



TONTERÍA: Dicho o hecho que revela falta de inteligencia, sentido o discreción. 2. Dicho o hecho de poco valor o importancia. 3. Calidad de tonto 4. Melindre, zalamería

Ha pasado la navidad y no quiero saber la de tonterías que habremos hecho, porque las hemos hecho ¿verdad? Lo primero de todo es la autoestima y el autoconocimiento de que lo que estamos haciendo es una tontería o, si llegamos más lejos, que somos más tontos que capirote. Y para empezar a hablar de las tonterías, qué mejor que un chiste tonto. ¿Por qué en Lepe tienen hoyos en las universidades? Porque buscan las raíces cuadradas.

Una verdadera tontería ¿verdad? Pues eso sólo es la punta del iceberg que podemos encontrar si se nos ocurre navegar un rato por Internet y buscar Tontería/Tonto.



En *http://www.expreso.co.cr/panchita* encontraremos los cuentos de mi tía Panchita, bueno, de la tía de otra persona, porque mi tía no se llama Panchita sino Gusanita. Bastante graciosos y divertidos (tontos). Más cuentos tiernos y tontos los podemos encontrar en *http://www.ctv.es/USERS/fbo/cuen /loscuen.htm*. El cuento del tonto del pueblo, el cuento de navidad, reflexiones sobre una caja, viaje al polo positivo y citas de El Perich.

Si lo que queremos son verdaderas tonterías, cómo no, podemos empezar a mirar chistes pues hay una tonelada de ellos. En *http://www.usc.es/~conta/espejo/Gente.html* encontramos chistes varios, y en *http://www.usc.es/~conta/espejo/Lenguaje.html* chistes de lenguaje como ¿Cómo se dice en japonés Barrendero: yoquito-lacaca; Bebé: Toi toito kagaito; Bomba atómica: Nicaca keda; Desnudarse: Sakate lateta; Diarrea: cagao toito; Eyaculación precoz en japonés: Ya' tah; Homosexual: malica quesuno; Insatisfacción sexual: Perocomoque Ya'Ta; Pediatra: yo-kuro karajito; Papel higiénico: Kita Kakita; Piloto: popoco-memato; Político honrado: niquito-nipongo; Secretaria: Nagas-aki. O en *http://www.usc.es/~conta/espejo/chistes_082_verdes* chistes verdes.

Para los que se sientan filósofos aquí pueden encontrar algunas frases muy buenas, y como son tontos hacérselas suyas. Descúbrelas en *http://personal.redestb.es/chiquit/filos1.htm* ¡Hay muchas! También, y partiendo del mismo sitio, podemos ver algunos cómics Tontos.

Tonterías varias, humor, algunos chistes (de ovejas) y otras zarandajas. La evolución de la patata. Foto de una oveja punky en *http://www.patho.es/aloja/ovis/ovisó.htm*. A ver que os parece el siguiente chiste: "Unos caballos de carreras están en la cuadra charlando. - Pues yo he ganado 3 carreras de 11 en las que he corrido. - Eso no es nada, yo he ganado 5 de 13.- Que tontería, yo he ganado 11 carreras de 20. Entonces un perro que había por ahí dice: - ¡¡Fantasmas!! yo he ganado 96 carreras de 97. - Y dicen los caballos: ¡¡Coño, un perro que habla!!"

Y así mil y una tontería. Refranero plebeyo. De todos los refranes, aquí se aglutinan los que delatan las cualidades más miserables del homo sapiens en *http://www.arrakis.es/~jugueton/plebeyo.htm*. Mas humor, Frases Lucas Machistas Variados: "Es más excitante que una sobredosis de cine porno"; en *http://www.serconet.com/ usr/chechu/humor.htm*. Enemigos de lo Ajeno. Lejos de las leyes de los hombres, Insurrección, Mi patria en mis zapatos, Aviones plateados ¿Qué tendrá que ver con tonto? A nosotros nos gusta; la página es *http://www.uco.es/~i22alloj/ultimo.fila/enemigos.html*. Club Tiburones Rojos: Éste es el Tablero de la Tiburomanía. Aquí se encuentran concentrados los diferentes puntos de vista de los seguidores de escualos en Internet, en *http://veracruz.infosel.com.mx/bbs-sharky/tablero/ mens1.htm*



Después de esta breve disertación sobre tonterías, tontos y demás personas o hechos sin aparente lógica, simplemente recordad que estamos en el mundo para eso, para hacer el tonto y si mientras podemos encontrar la riqueza, la felicidad, el amor, el poder y todas esas cositas secundarias, pues mejor que mejor. ¡Hale!, a seguir haciendo el tonto.



Bookmark

lomo rojo). Aparte, y cambiando de tema un poco, también hay para los amantes de los juegos de cartas (no del mus, tute y demás) como Magic y similares, hay algunas direcciones interesantes para ellos.

Visita *http://www.chronx.com/chronx/index.html*, el cuartel general de ChronX . Chron X es una batalla para dos jugadores basada en el futuro en el cual cada jugador controla un grupo de "mercenarios". El objetivo es encontrar y destruir el cuartel general de tu enemigo antes de que lo haga el. Con mas de 140 cartas virtuales para representar mercenarios, asesinos y demas intervemntores de las Naciones Unidas. Un juego rico en estrategia y accion.

SUSPECTS YA ESTA EN LA RED: El gran juego de intriga para aquellos que se crean mejor que el señor Holmes (es que no se como se escribe Sherlock) .En Suspects encontrarás un argumento lleno de asesinatos que tendrás que resolver haciendo tus propias investigaciones por toda la ciudad donde suceden. Además de ser un nuevo reto para las mentes y en on-line, también es una oportunidad de vivir una narración interactiva dónde hablarás con los personajes, te secuestrarán, entrarás en casas ajenas o te tatuarán una oreja. Encuéntralo en *http://www.teknoland.es/suspects/* ¡¡Hasta luego Lucass!!

THE X-15 CRUISE BASSELOPE

VARIOS

http://www.ctv.es/USERS/fbo/cuen /loscuen.htm	Cuentos
http://www.usc.es/~conta/espejo/Gente.html	Chistes varios
http://www.usc.es/~conta/espejo/Lenguaje.html	Chistes Lenguaje
http://www.usc.es/~conta/espejo/chistes_082_verdes	Chistes verdes
http://personal.redestb.es/chiquif/filos1.htm	Frases Filosóficas
http://www.patho.es/aloja/ovis/ovis6.htm	Tonterías
http://www.arrakis.es/~jugueton/plebeyo.htm	Refranero
http://www.serconet.com/ usr/chechu/humor.htm	Mas tonterías
http://www.uco.es/~i22alloj/ultimo.fila/enemigos.html	El Ultimo
http://veracruz.infosel.com.mx/bbs-sharky/tablero/mens1.htm	Tiburones ?
http://www2.infotelecom.es/~pedro/Chiqui/frases.html	Frases de Lucas
http://www.geocities.com/Colosseum/Field/4117/frases.html	Frases para pensar
http://www.ctv.es/USERS/kaos/chistes.htm	Chistes
http://www.arrakis.es/~monedero/celtas/cuenta.htm	Celtas Cortos
http://www.ctv.es/USERS/sukarra/misc.htm	Miscutanea
http://www.arrakis.es/~moifr/murphy.htm	Leyes de MURPHY
http://www.geocities.com/SiliconValley/Lakes/4563/chistes.htm	Chistes
http://www.taxihispano.com/taxiesp/humor/hmujer.htm	Chistes sobre mujeres

ON-LINE

http://www.classicgames.com/	ClassicGames.com
http://www.worldvillage.com/online/ games.htm	Juegos OnLine
http://www.pimpernel.com/games.html	Online Game
http://www.chronx.com/chronx/index.html	ChronX
http://www.teknoland.es/suspects/	Suspects
http://www.panricosnacks.com/corpo/juegos.htm	Juegos OnLine
http://www.geocities.com/TimesSquare/6493/	PC Juegos Online
http://raronet.vnet.es/RARONET/Juegos.htm	Juegos Online
http://194.224.78.3/juegos/	Juegos Online
http://www.ccquilmes.com.ar/ Links_edu/juegos.htm	Juegos Online
http://www.pwdesigners.net/paradise/games/ online/games.htm	Games Online
http://www.redestb.es/personal/jordipm/indexnf.htm	Juegos Online
http://www.yellow.com.mx/cgi-bin/yellow/espanol/ Entretenimiento/Juguetes_y_Juegos/e	Juguetes y Juegos

PA COMER

http://www.quetzalnet.com/quetzalnet/recetas/pavorelleno.html	Pavo relleno
http://www.mallorca-topline.com/es/insel/dinsel/rezepte/re00036.htm	Pierna de cordero relleno
http://mexico.udg.mx/cocina/antojos/quesorelleno.html	Queso relleno
http://mia.lac.net/edina/fedex/chocola2.htm	Chocolate relleno
http://www.mexicodesconocido.com.mx/comida/2138c.htm	Filete relleno
http://www.miamigate.com/ditricol/recetas/muchacho.htm	Muchacho relleno
http://www.quetzalnet.com/quetzalnet/recetas/pavorelleno.html	Pavo Relleno
http://www.eden.com/~carlos/recsalmon.html	Salmón Relleno
http://csg.uwaterloo.ca/~dmg/recipes/mexico/spanish/node41.html	Chile ancho relleno
http://csg.uwaterloo.ca/~dmg/recipes/mexico/spanish/node60.html	Lomo De Puerco Relleno
http://csg.uwaterloo.ca/~dmg/recipes/mexico/spanish/node72.html	Relleno De Huitiacoche
http://www.santa.com.mx/portada/recetas.htm	Recetas



La Taberna del Elfo tambaleante

RESACA DE INVIERNO

AUTOR: JUAN DEMIGUEL

Muchos salieron de compras y pocos encontraron algo que mereciera la pena comprar. La maldición de la Navidad del consumismo de Nuestra Señora del Corte Inglés no nos afecta a nosotros, los visitantes de la taberna. Más que nada porque poco hay donde elegir.

Por fin llegó el Lands of Lore II (echad un vistazo en la sección Juez y Jurado) y resultó, como todos esperábamos, un excelente programa. Y resultó también, como todos nos temíamos, un poco *light*. No tanto que sea demasiado fácil, que no lo es, como que deja poco espacio para el desarrollo de una aventura realmente rolera (toma chorrada de palabra, ¿conoces alguna mejor ?).



De hecho, si nos fijamos bien, hay pocos juegos de rol estricto en el mercado. El último que me viene a la cabeza es el Sombra sobre Riva, pero allí la complejidad estaba sobrexpuesta y se le sacaba muy poco partido. Generar un personaje es una aventura.

El caso es que pocos productos nos están dejando cancha para sentirnos al mando del destino de nadie. No es un problema de calidad, sino de variedad: pocos personajes, pocas clases aventureras, poca flexibilidad en el combate... Eso sí, grandes historias, gráficos y ambientaciones.

MERCADO

Supongo que el problema es que la oferta la determina la demanda, y que a la demanda la gobierna el mercado. Y el mercado somos nosotros. ¿Nos pasa algo? ¿Es que no hay gente ahí fuera que disfrutara con los antiguos juegos AD&D por SSI?, ¿o con el Wizardry VII?

Sí, sí la hay. Un montón de gente. Pero aunque tanto los gastos de producción de un juego como el mercado potencial para vender ese juego han aumentado una barbaridad nosotros, los fans del RPG duro, no somos muchísimos más que antes. Dicho de otro modo, siempre hemos sido minoría y siempre lo seremos. Las compañías productoras tienen dos opciones: o ignoran este segmento del mercado, o se arriesgan con un producto que probablemente no les sea muy rentable, o se dedican a crear mezclas híbridas para atraer a este y otros grupos de consumidores con gustos parecidos. Más o menos se dedican a la primera o a la tercera alternativa.

Los hechos son los hechos: hay millones de personas comprando Quake frente a una que se ha comprado el Sombra sobre Riva. Hay géneros mucho más populares que el RPG: deportes, arcade 3D, estrategia en tiempo real... Incluso las aventuras son mucho más populares (y rentables) que los RPG.

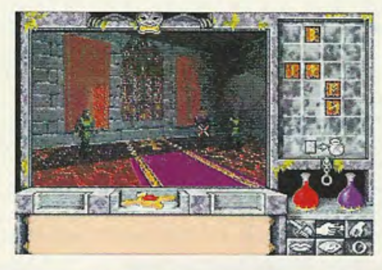
¡PORFA!

No todo es tan malo. Después de todo, juegos como el LOLII nos traen diversión y aventura para rato, con un poco de puzzles por aquí y un poco de combate por allá. Y con un poco de suerte el Ultima IX nos dará un personaje interesante (y desarrollable) para jugar. Y lo mejor de lo mejor lo podéis encontrar en la página siguiente.

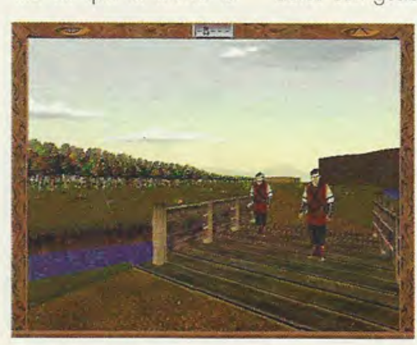
Por cierto, aunque todavía hemos visto muy poco, echad un vistazo al primer contacto de Baldur's Gate. La nueva licencia de TSR parece que empieza a dar sus primeros frutos.

LAS DIEZ AVENTURAS MÁS GLORIOSAS DE LA HISTORIA
Ultima Underworld II : Laberynth of Worlds
Ultima VII : La Puerta Negra
Eye of the Beholder II
Darksun : Shattered Lands
La Sombra sobre Riva
Lands of Lore II : Guardianes del Destino
Wizardry VII : Crusaders of the Dark Sarvant
Ultima Underworld : The Stigyan Abissm
Betrayal at Krondor
Deeper Trouble















Únicamente superada en numerales romanos por la serie Ultima, Wizardry está a punto de volver a nuestras pantallas. Tras el Bane of the Cosmic Forge y el Crusaders of the Dark Savant, viene ahora este Wizardry 8, más adictivo que el crack, más divertido que el sexo y más complicado que el Salamanca ganando la Liga.





Han pasado muchos años desde la última aparición de esta saga producida por Sir-Tech, y ya se nos hacía largo. Aunque para nuestra desgracia muchos de los creadores de los anteriores títulos de la serie ya han abandonado a la desarrolladora, todavía quedan fans más que suficientes para mantener al universo de Wizardry vivo.

Previsto para ser lanzado a finales de 1998, Wizardry 8 no se desarrolla en Lost Guardia (el planeta donde te encontrabas en el Wizardry VIII: Crusaders of the Dark Savant) sino a donde la persecución del Dark Savant te lleve. Para los que no se acuerden (muchos, nos imaginamos) el malvado semidios conseguía el Astral Dominae al final del Wizardry VII, un artefacto terrible, capaz de crear vida y destruir galaxias. Naturalmente no vamos a dejar que el Dark Savant lo utilice para sus malvados y oscuros designios, así que iremos tras él a darle unos azotes. Esto es, a grandes rasgos, el argumento del juego.

EVOLUCIÓN

Wizardry es un poco un mito. Es un RPG para jugadores acérrimos: existen como una docena de razas, veinte profesiones, siete u ocho estadísticas vitales y unas 40 o 50 habilidades distintas para cada personaje. Además de cinco esferas distintas de magia, cada una con un porrón de hechizos y siete niveles de fuerza para cada hechizo. En otras palabras, ni el más triste adicto a los juegos de rol se puede quejar.

Lo que es más importante es que, si las cosas no cambian demasiado, el sistema es completamente intuitivo de manejar. Además, se nos promete que esta vez la generación de personajes estará mucho más asistida que antaño. *Deo Gratias.*

Wizardry 8 es la evolución de una de las sagas más emblemáticas del rol

En otro plano se conserva el sistema de combate por fases de las anteriores apariciones de la serie. Resumiendo, el sistema por fases consiste en que, al comienzo de cada turno de combate, instruyes a tus hombres acerca de lo que deben hacer. Luego, según la iniciativa va dictando quién actúa, si uno de tus hombres o el enemigo, irán tratando de realizar las acciones asignadas en una especie de pseudo-tiempo-real. Cualquiera que lo haya probado sabrá lo cómodo y adictivo que es.

Además de llevar nuestro habitual grupo de seis personajes, en el Wizardry 8 se nos podrán juntar otros dos personajes no-jugadores (PNJ) para acompañarnos en nuestras aventuras.

CAMBIO DE LOOK

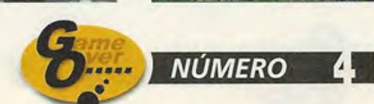
La verdadera sorpresa viene de la afirmación de Sir-Tech de que, para poder jugar al Wizardry 8, una tarjeta gráfica aceleradora 3D será imprescindible. ¿Os lo imagináis? ¿Wizardry 3Dfx? Por lo visto han incluido colinas y todo tipo de terreno y edificios, incluida la exploración bajo el agua. Los resultados pueden ser sensacionales, aunque desde luego todavía es pronto para estar seguro de nada.

AL FINAL

Es demasiado pronto para llegar a ninguna conclusión. Por una parte, si se respeta el sistema básico Wizardry en el resultado final por fin vamos a tener un verdadero RPG entre las manos. Por otra parte, puede que el juego resulte un poco demasiado duro para gente más normal. ✦









A quién le importan los hexágonos...

CUARTEL GENERAL

AUTOR: JUAN DEMIGUEL

Si tenemos que elegir cómo movernos, solemos preferir quedarnos sentados. Eso es porque somos unos vagos, pero ahí fuera las cosas no son tan fáciles. En los juegos de estrategia lo normal es que queramos mover a nuestros hombres a dónde nos dé la gana, y es una lástima que el ordenador no siempre esté de acuerdo.

Ya comentamos en alguna ocasión que los juegos de estrategia son un tipo de simulación, aunque con sus particularidades. En sus esfuerzos por simular el escenario de la acción los diseñadores se encuentran con las cuatro dimensiones: las tres dimensiones físicas (pecho, cintura y cadera) y el tiempo.

En cuanto a la simulación del tiempo ya discutimos que las dos tendencias son tiempo continuo (tiempo real) y tiempo a trozos (turnos), así que nos vamos a meter aquí más con eso. Por otra parte, la simulación del espacio físico nos lleva a la misma cuestión: espacio continuo o espacio parcelado.

HEXÁGONOS

A la hora de parcelar el espacio la idea más sencilla es cuadricularlo, o sea, dividirlo en casillas cuadradas. La cuadrícula tiene un par de ventajas: que es muy sencilla de ver y entender, y que muchas de las estructuras que queramos representar son rectangulares y pueden ser hechas a partir de cuadrados. Por esto una buena parte de los juegos de estrategia han elegido la cuadrícula como forma de representación del terreno: desde el *Sim City 2000*, pasando por el *C&C* y similares, y hasta el *X-COM: Apocalypse*.

El problema viene con el movimiento. Desde un cuadrado podemos avanzar hacia arriba, abajo, izquierda y derecha. Los movimientos diagonales nos cuestan dos pasos, así que muchas rutas sobre un terreno cuadriculado parecen ridículas, además de limitar la posibilidad de encaramiento, o complicar los cálculos de distancias o rangos de alcance.

Espacio continuo o espacio parcelado. El problema viene con el movimiento

La solución a la cuadrícula en aquellos juegos que quieren una representación más realista y versátil a la hora de encarar y moverse es el retículo hexagonal. Desde un hexágono podemos dirigirlo en seis direcciones de una manera más natural, y el cálculo de alcance y distancia son muy sencillos: se mide el camino en número de hexágonos. Ésta es la alternativa por la que se optó en los primeros juegos de guerra (*wargames*) con lápiz y papel, y la que se ha mantenido hasta hoy en día en sus descendientes informáticos.

Y, la verdad, es que no se han intentado muchas cosas diferentes. En algunos tipos de juegos de estrategia, por ejemplo los de colonización espacial, la concepción del escenario es radicalmente distinta, así que el tema en discusión no viene a cuento.

CONTINUIDAD

En cuanto al espacio continuo pocos esfuerzos por mencionar. Desde luego, lo mejor que hemos visto en mucho tiempo es el *Gettysburg!*, donde podemos colocar a los ejércitos en líneas de posición arbitraria. No estamos limitados a una invisible cuadrícula sobre el mapa. Sin embargo, el C&C y sus clones, pese a intentar dar la sensación de que las unidades pueden moverse libremente, en realidad lo hacen siguiendo una cuadrícula. Y se deslizan sobre ella como sobre raíles.

El problema es que el cálculo de distancias sobre un terreno continuo es bastante más complejo y mucho más lento que sobre una cuadrícula o sobre hexágonos. Tenemos que esperar que los programadores empiecen a no gastar cada megaherzio de nuestro procesador en gráficos y sonido, y dejen unos pocos para calcular cosas. Quién sabe, a lo mejor la nueva generación de juegos de estrategia está tras la esquina.

Viejas Glorias
CIVILIZATION
Master Of Orion
Warlord II
X-COM : Enemy Unknown
Sim City 2000
Populous II
Grandest Fleet
Railroad Tycoon
Master of Magic
Heroes of might & Magic

En primera línea
X-COM: Apocalypse
Command & Conquer: Red Alert
Dungeon Keeper
Warlord III
Theme Hospital
Age of Empires
CIVILIZATION II
Master of Orion II
Settlers II
Sid Meier's Gettysburg



Esto es un alemán, un inglés, un ruso y un americano que se van a Europa. Y dice el alemán: ¿qué tal si invado Polonia? El resto es historia. Los españoles de por aquel entonces estaban más que entretenidos buscando comida, buscando rojos o siendo fusilados (si pertenecían al grupo de los rojos que tanto estaban siendo buscados) y no les dio tiempo a embrollarse en la Segunda Guerra Mundial.





Pero ahora es nuestra oportunidad de despachar la mayor guerra jamás librada, de la mano de este nuevo Panzer General II, que, como es fácil adivinar, es la continuación del Panzer General I. Hasta aquí la parte fácil. Para los más despistados de las masas populares que siguen de cerca estas páginas, el juego se trata de un *wargame*. Tiene hexágonos, tiene turnos y tiene reglas a carretadas.

En el juego podremos manejar a cuatro potencias: alemanes, rusos, ingleses y americanos. Cada uno de los bandos posee su propio arsenal de armas y, aunque existen muchas semejanzas entre armas del mismo tipo en distintos ejércitos, cada bando tiene un estilo peculiar de hacer la guerra. Los rusos prefieren pelear perdiendo millones de hombres, los alemanes prefieren la guerra relámpago y las cámaras de gas, los ingleses suelen esperar a que lleguen los americanos y los americanos suelen esperar a que todo el mundo esté embrollado para luego embrollarse ellos y salvar el mundo libre y democrático, excepto si hablamos de Vietnam que fue un *empate*.

Lo realmente importante es que el PGII se centra en la jugabilidad y no en el realismo, lo cual tiene sus pros y sus contras. Los usuarios casuales pueden aprender a jugar rápidamente, y no hace falta saber mucho sobre el escenario del conflicto para ser un general decente. Lo malo es que... bueno, no sé. No hay cosas demasiado malas.

LAS BATALLAS

El escenario del juego es la Segunda Guerra Mundial, desde su comienzo hasta su final. Esto se refleja en el juego variando las unidades a disposición de los generales según fueron introducidas en el frente. Tenemos cinco campañas que representan cada una un buen trozo de la guerra: dos alemanas (1938 y 1942), una rusa (1942), una inglesa (1943) y una americana (1943). Además, podemos jugar a cada una de las batallas de las campañas como escenarios individuales, aunque se modifican ligeramente las reglas de juego. Por último, disponemos de un generador de escenarios manual que, a partir de uno de los mapas existentes, nos permite construir nuestra propia batalla.

El escenario del juego es la Segunda Guerra Mundial, desde su comienzo hasta su final

Las opciones multijugador incluyen jugar mediante correo electrónico, a través de una red local y la conexión TCP/IP a Internet.

LA PRESENTACIÓN

Los gráficos y el look general de juego son excelentes. Cada una de nuestras unidades está animada con bastante esmero y, aunque sigan moviéndose de hexágono en hexágono, ahora lo hacen de una manera fluida y visualmente atrayente. También están animadas las acciones de disparar. El mapa, y todos los ejércitos, están visualizados de una perspectiva más o menos isométrica (o sea, más o menos 3D).

La música es algo monótona, pero muy buena. Es una lástima que sólo tengamos una partitura por bando. La alemana es excelente en todos los sentidos. Los efectos sonoros, sin ser nada del otro mundo, cumplen con su papel.

NOVEDADES

La mecánica del juego es bastante semejante a la de su predecesor. Se han introducido algunas novedades. Por ejemplo ahora existen tres tipos de victoria: victoria brillante, victoria y victoria táctica. La primera (conseguida con un combate rápido y victorioso) nos concede un porrón de puntos de prestigio canjeables por unidades nuevas para nuestro ejército, así como el ocasional acceso a unidades prototipo. La segunda se trata de una victoria normal, y la tercera es, en muchos casos, igual que una derrota.

También se ha aumentado la protección que la artillería ofrece a nuestras tropas, se han añadido condiciones atmosféricas que influyen en el estado del campo de batalla y se ha modificado el sistema de vuelo de los aviones. Ahora no tendremos que repostarlos, y sólo nos tendremos que acercar al aeródromo para conseguir más munición o reforzar la unidad aérea.

RESULTADO

No nos entretendremos mucho aquí. El Panzer General I posee una gran masa de entusiastas seguidores, a los que seguro este Panzer General II va a gustar. Al resto de los jugadores también se lo tenemos que recomendar a poco que estén interesados en el género.





Correo del lector

Por último comentáis que...

Todas las respuestas

A partir de este número queremos contestar todas vuestras cartas que, literalmente, nos han invadido. A diferencia de otras revistas, que desde antes que saliera a la calle su primer numero ya "recibían" correo del lector, nosotros hemos esperado un tiempo para hacer selección de las mejores cartas, las más simpáticas y las más polémicas. Desde aquí intentaremos resolver todas vuestras dudas sobre los juegos, el desarrollo de los mismos así como recoger vuestras críticas, alabanzas y sugerencias. Muchas gracias y dadle caña a Correos.

P Quisiera daros un *gran sobresaliente* por la labor de Game Over que es genial. Tiene de todo: informa como debe ser, analiza todos los juegos más actuales del mercado y además de las "demos" del CD-ROM, se incluye un juego completo. Ahora quisiera daros algunas sugerencias y dos pequeñas cuestiones.

No estaría de más ampliar el número de páginas, pues se hace corta.

Realizar cada mes concursos.

Crear una mascota entre todos los lectores.

Crear un club de socios con carnet.

Y estas son mis preguntas: ¿Cuándo se prevé el lanzamiento de Windows 98?, ¿saldrá en el futuro una nueva aventura para PC de Indiana Jones?

Rubén Rubiralta
Huesca

R *Gracias por tus sugerencias y ánimos. Aumentar el número de páginas es una de las premisas que están en estudio. Por otra parte, puedes comprobar que en cada número se incluye un concurso, así que tranquilo por ese aspecto. En cuanto a las demás cuestiones, todas ellas deberían tener el beneplácito de los lectores; si os animáis a crear una mascota entre todos o montar un club, pues esperamos vuestras cartas por tal motivo, y la maquinaria de GAME OVER se pondrá en marcha.*

En cuanto a tus preguntas, seremos bastante breves. Microsoft pretende lanzar Windows 98 entre la primavera y verano de este año si todo va bien, pero seguro que no habrá que llamarlo Windows 99. En cuanto al nuevo juego de Indiana Jones se rumorea que habrá una nueva película protagonizada por Harrison Ford. Si es así, cuenta seguro con una nueva aventura de nuestro arqueólogo favorito.

P Me he quedado atascado en un nivel del Templo de las Serpientes en el juego Stone Prophet. ¿Me podéis ayudar? ¿Para qué sirven las perlas verdes?

Antonio Jiménez Santamaría
Jerez de la Frontera (Cádiz)

R *Éste es un buen ejemplo de lo que se puede llamar una carta que proporciona poca información. Por favor, sed más precisos en vuestras peticiones de ayuda o nos será totalmente imposible complaceros.*

Suponemos que las perlas verdes serán los ojos de Nefertiti. Se los tienes que dar a la anciana del comienzo del juego. En cuanto al nivel del Templo de las Serpientes, no sabemos muy bien que te pasa, pero un consejo: para evitar el ataque masivo de las serpientes utiliza hechizos como el "Agganazar". Además, en el nivel 2 hay muchas paredes invisibles y a lo mejor ahí está el objetivo de tu búsqueda. Utiliza el automapa para detectarlas.

P Quisiera haceros una pequeña sugerencia para vuestro CD-ROM. Me gustaría que incluyerais un juego completo, pero que fuese más conocido aunque tuviera muchos años, como algún antiguo éxito de Erbe o Virgin.

Oscar Lluch
Lleida

R *Nos encanta dar juegos completos para que disfrutéis a tope de nuestra revista, pero cuando se trata de juegos que han sido distribuidos por compañías españolas, los problemas se multiplican para incluirlos en nuestro CD-ROM. Además, los distribuidores que tú mencionas tienen sus propias "líneas baratas" donde se puede conseguir los clásicos de siempre a un buen precio.*

P Estoy totalmente enganchado a un superjuegazo como es el Hexen II. Me parece que es lo mejor que se ha hecho en arcades 3D, ya que combina acción con rol. Pero estoy atascado en un sitio que me está volviendo loco. Se trata del mundo Inca y es en una especie de abismo que hay que saltar, mediante unas barras de metal que van cayendo poco a poco, pero por mucho que lo intento siempre me precipito a la lava. Me fastidia mucho que en un juego como éste, tipo aventura, haya cosas de habilidad o ¿es que hay algún truco para hacerlo mediante un hechizo de volar o algo así?

Alberto Pérez
Madrid

R *De acuerdo contigo que Hexen II es simplemente alucinante, pero por muy juego de acción-rol que sea, y se le haya enfantizado más el elemento de aventura, siempre es necesario un toque donde pongamos a prueba nuestra dosis de habilidad, que es la cualidad humana que más se desarrolla cuando se juega con el ordenador, para que luego digan algunos puristas y preservadores de la inocencia humana.*

Pues bien, en ese punto de Hexen II, para que no te caigas a la lava, lo primero que tienes que hacer es agachar la vista al máximo y retroceder hasta que veas el límite de la baldosa cerca de la mitad de la pantalla. Probablemente, en los primeros intentos te caerás al vacío pero una vez que lo hayas conseguido, salta. Entonces caerás en la mitad de la otra baldosa. Repite el paso anterior para todas las baldosas restantes y, como premio, lograrás llegar al final donde obtendrás una llave muy apreciada. El problema es que tienes que repetir el proceso para llegar al comienzo.

P Ante todo enhorabuena por vuestra revista que me parece una de las más completas del mercado, pero la sección que más se destaca por su utilidad es la de "Developer", que supone toda una ayuda para los que nos estamos iniciando en la programación. Yo tengo 16 años y pierdo mucho tiempo intentando conseguir información sobre lenguajes de programación. Sería ideal que incluyerais algo sobre C++ que es el lenguaje más utilizado. Muchas gracias por todo y seguid así.

David Correcher
Madrid

R *A partir de este número se va a dar mayor importancia a los lenguajes de programación, entre ellos el que tú solicitas. Creemos que Game Developer es una herramienta fundamental para que todos aquellos que os encontráis fascinados por la programación, os sea más fácil adentraros en este difícil mundo, donde hay que trabajar mucho, pero que está repleto de satisfacciones.*



10 RAZONES para SUSCRIBIRSE a

Si odias que tus vecinos controlen de videojuegos más que tu, no lo dudes y suscríbete a Game Over

1. **Porque** ésta es la única revista escrita por y para los profesionales del videojuego. Entre nuestros redactores contamos con desarrolladores, beta testers y demás profesionales del sector que ponen todo su empeño en ofrecerte unos reportajes inmejorables (... sólo a veces lo consiguen).

2. **Porque** sin lugar a dudas encontrarás muchísimas más imágenes de tus juegos favoritos que en otras publicaciones del sector. Está científicamente demostrado, lo aseguramos.

3. **Porque** ya es hora de cambiar y renovar tus gustos. Esto es el comienzo de una nueva era, amigo.

4. **Porque** sólo con Game Over conseguirás descubrir los videojuegos que todavía no conoce nadie en España.

5. **Porque** en el CD-Rom incluimos un juego completo de calidad, ya me entiendes.

6. **Porque** Game Over tiene una estética muy cuidada y atractiva, especialmente diseñada para que te agrade.

7. **Porque** si tardamos en enviarte la revista podemos garantizarte que algún redactor sufrirá las consecuencias del retraso, lo garantizamos.

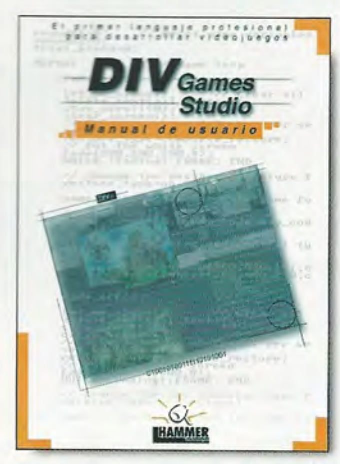
8. **Porque** aparte del CD-Rom de regalo mes a mes te sorprenderemos de una u otra manera.

9. **Porque** aunque llueva, nieve o arrecie temporal recibirás tu ejemplar de Game Over.

10. Y, por último, porque los 10 primeros suscriptores recibirán un MILLóN de dolar... digo de Felicitaciones de nuestros redactores mediante e-mail.

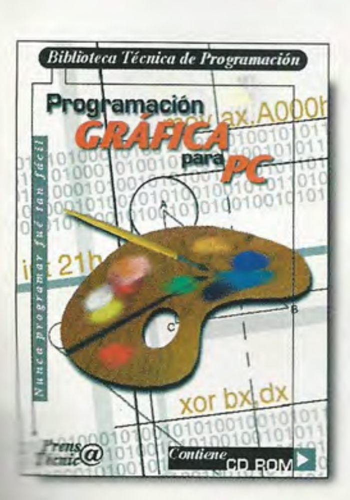
Está bien, esta vez va en serio, todos aquellos que acertéis suscribiéndoos a Game Over podréis elegir gratis dos super regalos de entre estos tres:





Permite crear juegos comerciales y libres de royalties. Posee un entorno integrado que incluye un diseñador gráfico, generador de fuentes de letras y explosiones, así como un sencillo lenguaje que permite todo tipo de creaciones. Incluye 15 juegos y multitud de tutoriales para un fácil aprendizaje.
Precio : 4.995 ptas.





Sin duda alguna, uno de los campos más interesantes de la programación es el apartado gráfico. Hoy día las posibilidades de un PC en este campo son asombrosos, y con sólo unas líneas de código C o Ensamblador.
Precio: 2.995 ptas.

Con modelos 3D voxelizados de geometrías superiores a 50.000 polígonos.
Paisaje fotorealistas con resolución automática dependiendo de la lejanía y superficies reflectantes gracias a la técnica VTP.
3 Equipos, 6 thunder Arrows y 15 circuitos diferentes.
Precio : 2.995 ptas. (IVA inc.)

